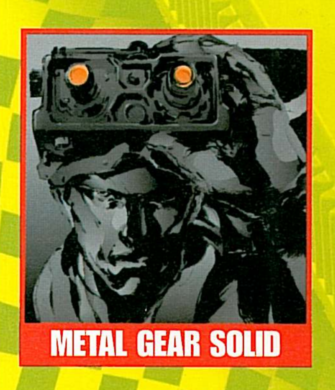
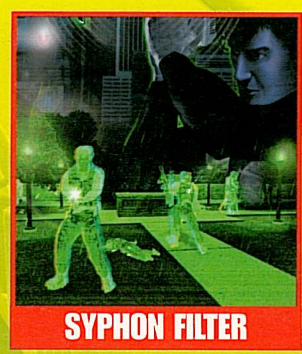
Nº4 • 695 ptas - 4'17 €

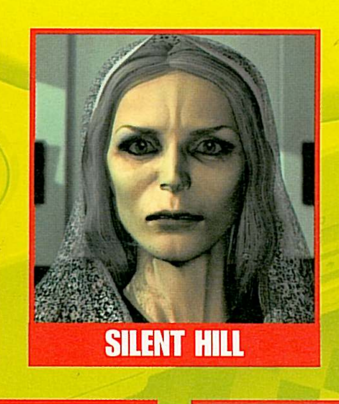


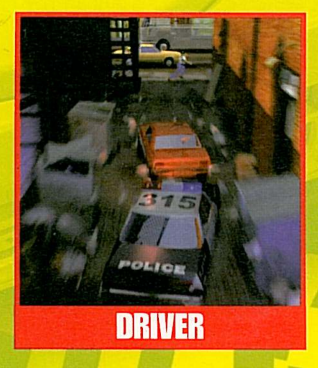


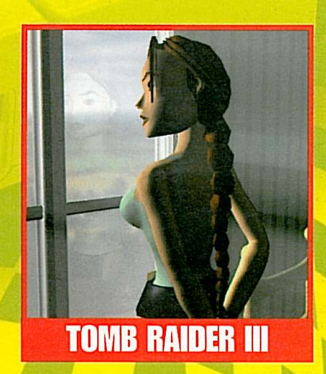
Guías PlayStation

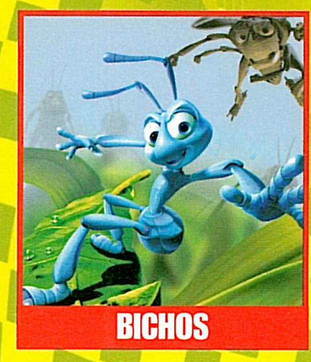

METAL GEAR SOLID

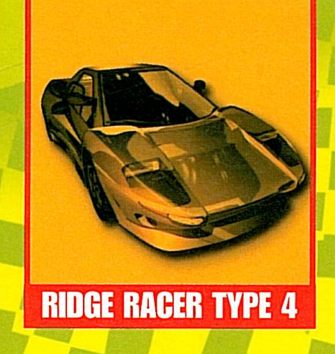

SYPHON FILTER

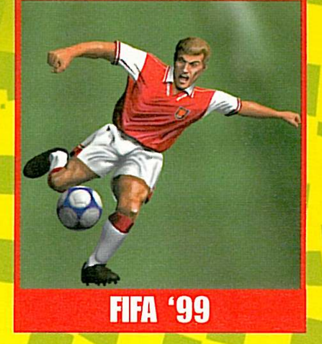

SILENT HILL

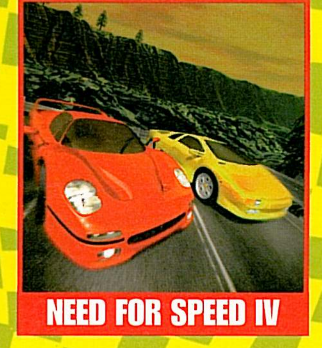

DRIVER


TOMB RAIDER III


BICHOS


RIDGE RACER TYPE 4

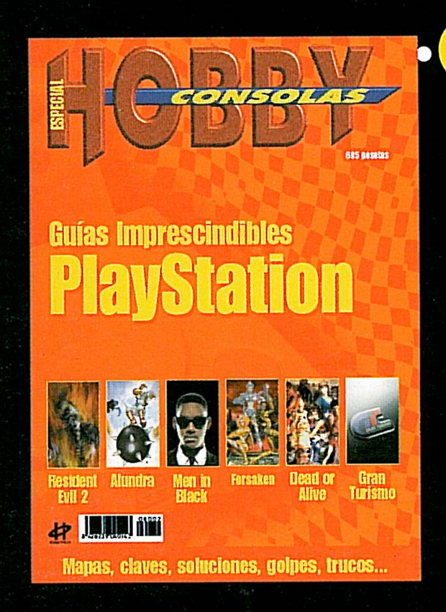

FIFA '99


NEED FOR SPEED IV



Soluciones completas para tus juegos favoritos

Las GUÍAS TOTALES para tus videojuegos favoritos reunidas en dos revistas.



695 Ptas. • • • • • • • • • • **Nº 2**

• RESIDENT EVIL 2
Guía completa de 45 páginas con TODOS los mapas y TODAS las claves para escapar de los zombies.

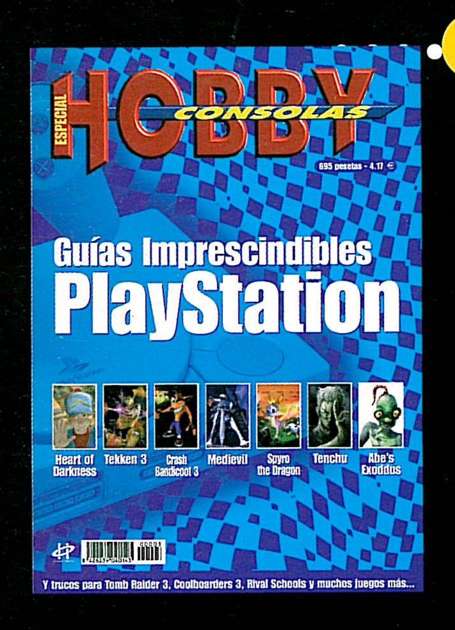
• GRAN TURISMO
20 páginas con TODOS los circuitos y con los mejores trucos para vencer en las carreras.

• FORSAKEN
Te contamos en 31 páginas TODO lo que hay que hacer para llegar hasta el final de este apasionante «shoot'em up».

• MEN IN BLACK
8 páginas con las mejores soluciones a TODOS los complicados enigmas de esta divertida aventura.

• ALUNDRA
Descubre en 28 páginas TODOS los pasos que tienes que seguir para resolver este genial Juego de Rol.

• DEAD OR ALIVE
TODOS los golpes especiales de TODOS los luchadores, reunidos en 7 intensas páginas.



695 Ptas. • • • • • • • • • • **Nº 3**

• TEKKEN 3
Guía completa de 39 pgs. con TODOS los luchadores y TODOS sus golpes.

• HEART OF DARKNESS
17 páginas con TODOS los pasos para llegar al final de este genial juego.

• MEDIEVIL
Desvela TODOS sus misterios.

• CRASH BANDICOOT 3
Cómo acceder a TODOS los niveles.

TENCHU
Descubre en 16 páginas TODOS los sigilosos movimientos que tienes que realizar para no ser descubierto.

• ABE´S EXODDUS
Una completísima guía de 30 páginas para liberar a Abe y a TODOS sus amigos.

• SPYRO THE DRAGON
Entérate de TODOS los secretos de este divertido título que te contamos en 24 páginas.

Completa tu colección

(Agotada la Guía número 1)

Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos este cupón (o fotocopia), o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 y 902 12 03 42. También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.



☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
(*) Gastos de envío incluídos.

Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO
☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__
Fecha y Firma

SUMARIO

Guías Imprescindibles - Número 1

STAFF

DIRECTOR: Amalio Gómez.
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie.
REDACCIÓN:
Sonia Herranz (Redactora Jefe)
Alberto Lloret (Jefe de Sección), Jonathan Dómbriz.
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Álvaro Menéndez (Jefe de Maquetación), Lidia Muñoz.
SECRETARIA DE REDACCIÓN: Ana María Torremocha.
COLABORADORES: Olga Herranz, Javier Herrero, J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Francisco Javier Mariscal, Mercedes López.

EDITA: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTOR GENERAL: Karsten Otto.
EDITORA DEL ÁREA DE INFORMÁTICA: Mamen Perera.
DIRECTORES DE DIVISIÓN: Domingo Gómez, Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández.
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO FINANCIERO: Rodolfo De la Cruz.
DIRECTOR DE DISTRIBUCIÓN: Luis Gómez-Centurión.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Lola Blanco.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier del Val.
FOTOGRAFÍA: Pablo Abollado.
DEPARTAMENTO DE CIRCULACIÓN: Paulino Blanco.
DEPARTAMENTO DE SUBSCRIPCIONES: Cristina del Río, María del Mar Calzada.

PUBLICIDAD
MADRID: JEFA DE PUBLICIDAD:
Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD:
Diana Chicot, E-mail: dchicot@hobbypress.es

C/ Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes, Madrid
Tlf. 91 902 11 13 15 Fax. 91 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4o. 48990 Algorta, Vizcaya, Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail:jcbaena@hobbypress.es, C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona, Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia, Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: Rafael Marín Montilla, C/Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN: C/ Ciruelos, 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid). Tlf: 902 11 13 15 / 91 654 81 99 Fax: 91 654 86 92
SUSCRIPCIONES: Tlf. 91 654 84 19 / 91 654 72 18
DISTRIBUCIÓN: DISPAÑA, C/ General Perón 27, 7ª planta. 28020 MADRID. Tlf. 91 417 95 30
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: PANTONE S.A., 28340 Valdemoro, Madrid
DEPÓSITO LEGAL: M-2704-1999

Solicitado control OJD
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.
Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer





Metal Gear Solid

Sólo para tus ojos

Tras los sucesos de Zanzíbar, cinco años atrás, Snake sólo quería vivir en paz y se retiró de la circulación. Al menos hasta que sus antiguos compañeros de Fox Hound secuestraron una base de misiles y amenazaron con lanzar uno. Snake debía impedirlo, por lo que no dudó en echarle un vistazo a la Guía del *Metal Gear Solid* que en PlayManía hemos preparado detallando los puntos clave de esta apasionante aventura. ¡Suerte!

ITEMS

Una aventura sin objetos ni es aventura ni es nada y Metal *Gear Solid* los tiene a montones. A continuación, te ofrecemos una lista completa de los items del juego, junto con los iconos con los que aparecen en los mapas que te hemos preparado. Recuerda: algunos son objetos únicos que sólo aparecen en sitios concretos.

Chaleco antibalas



Este utilísimo objeto sirve, siempre que esté equipado claro, para reducir el daño que nos hacen los disparos de los enemigos.

Cámara



Con ella puede sacar fotos de la pantalla y guardarlas en la Memory Card. Cada foto ocupa dos slots, por lo que procura no usarla a lo loco.

Caja de cartón



Si te metes dentro de ella en un camión, un soldado te llevará al Helipuerto. También sirve (a veces) para ocultarte bajo ella y evitar ser descubierto.

Tarjetas de acceso



Con ellas puedes abrir las puertas de acceso restringido. Cada tarjeta puede abrir las puertas de su nivel y las de niveles inferiores.

Bandanna



Equipado con ella podrás darle gusto al gatillo, ya que tienes munición ilimitada. Ten en cuenta, eso sí, que sigues teniendo que recargar.

Gafas de visión térmica



Basicamente, sirven para descubrir objetos invisibles, como las trampas láser o los personajes con dispositivos de camuflaje.

Silenciador



Con el silenciador podrás disparar la Socom sin hacer ruido, no activando así la alarma. Muy útil para eliminar rápidamente a los centinelas.

Máscara antigás



Ralentiza la pérdida de oxígeno en habitaciones con gas. Ten en cuenta, que mientras la lleves puesta no podrás abrir las puertas de tarjeta.

Caja de cartón



Si te metes con ella en un camión, serás llevado al silo de cabezas nucleares. También sirve (a veces) para ocultarte bajo ella y evitar ser descubierto.

Llave Pal



Es el dispositivo que Solid Snake necesita para desactivar los sistemas de armamento de Metal Gear. Según la temperatura, cambia de forma.

Medicina para el catarro



Si Snake se resfría (al estar mucho tiempo en un lugar frío), comenzará a estornudar y a llamar la atención. Con la medicina dejará de hacerlo.

Camuflaje óptico



Al equiparse con él, no podrás ser detectado por las cámaras de vigilancia ni por los soldados Genoma. Lástima que con los jefes no sirva.

Mira telescópica



Con ella podrás hacer zooms con los que ampliar la imagen, y ver con claridad objetos situados muy lejos. Es muy útil en el Helipuerto.

Raciones



Sirven para restaurar la energía de la barra de vida. Si la tienes equipada, este objeto se usará automáticamente cuando estés mal de vida.

Caja de cartón



Si te metes con ella en un camión, un soldado te llevará al campo nevado. También sirve (a veces) para ocultarte bajo ella y evitar ser descubierto.

Bomba de relojería



Una bomba que a lo largo del juego te colarán entre tus pertenencias. Cuando la descubras, lánzala antes de que te explote encima, y dé fin a tus andanzas

Medicina relajante (Diazepan)



Ésta es una medicina para evitar los temblores musculares. Tómate una dosis antes de enfrentarte a Sniper Wolf en un duelo de francotiradores.

Cuerda



Este objeto es el único que se interpondrá entre tú y la muerte en la Torre de Comunicaciones A. Sin él, no podrás escapar del Hind por la fachada.

Detector de Minas



Con él equipado, aparecerán en el radar las minas ocultas en el terreno. Tratar de pasar el cañón nevado sin él, es una invitación al suicidio.

Gafas de visión nocturna



Sirven para amplificar la imagen, permitiéndote ver hasta en los lugares más oscuros. Te será muy útil en las cuevas con los lobos.

Ketchup



Puedes usarlo como ración si te golpean cuando tratas de escapar de la celda, o para fingir tu muerte y atraer al guardián.

Pañuelo de Sniper Wolf



Servir lo que se dice servir, éste objeto no sirve para nada. En una escena cinemática bastante dramática, se lo devolveremos a su dueña.

ARMAS

Un buen soldado necesita dos cosas para triunfar: un amplio arsenal y astucia para saber cuando utilizar cada arma. En *Metal Gear Solid* el arsenal lo pone el juego, dejándote a ti la tarea de desarrollar la segunda. Un detalle importante: cuando los iconos de armas aparecen en gris en el mapa, nos referimos a munición para esa arma.

Misil Nikita



Misil guiado por radar, que controlas, ya lanzado, con el pad. Lo necesitas para eliminar el sistema eléctrico del sótano 2 del silo de cabezas nucleares.

Granada destellante



Con ella neutralizas todos los sistemas electrónicos cercanos, como los de las cámaras de vigilancia, e incluso el del radar de Metal Gear Rex.

Explosivo Plástico C4



Basicamente sirve para abrir boquetes en las paredes, aunque también se puede utilizar para contra Vulcan Raven en vuestra segunda lucha.

PSG1



El mejor rifle para francotiradores del mundo entero. Te servirá para enfrentarte a Sniper Wolf, y para eliminar a los centinelas de Rex.

Granada aturdidora



Sirven para aturdir a algunos rivales y poder así escapar de ellos. Si no juegas a lo loco, es probable que no tengas que usarlas nunca.

Minas Claymore



Éstas minas sólo pueden obtenerse al pasar agachado por encima de de ellas. Al igual que el C4, también las puedes usar contra Vulcan Raven.

Misil Stinger



El Stinger es el arma más potente de todo el juego. La necesitarás para enfrentarte (y vencer) al Hind y al mismísimo Metal Gear Rex.

Granadas



Aunque poderosas, son armas muy ruidosas. Por eso, mejor úsalas sólo cuando realmente las necesites (primer combate contra Vulcan Raven).

FA-MAS



Este rifle de asalto es el "arma todo terreno" del juego. Si te descubren, con él podrás eliminar rápidamente a varios enemigos a la vez.

Socom



Sin duda la mejor arma de todo el juego. A su aceptable potencia de fuego, hay que añadirle la ventaja de que se la puede equipar con un silenciador.

ZONA DE ENTRADA

Retrocede por las escaleras hasta entrar en el agua, y gírate a mano derecha. Justo enfrente de ti, oculta por la sombra de la esquina, verás una ración escondida. Cógela, y vuelve al sitio en el que comenzaste el juego.

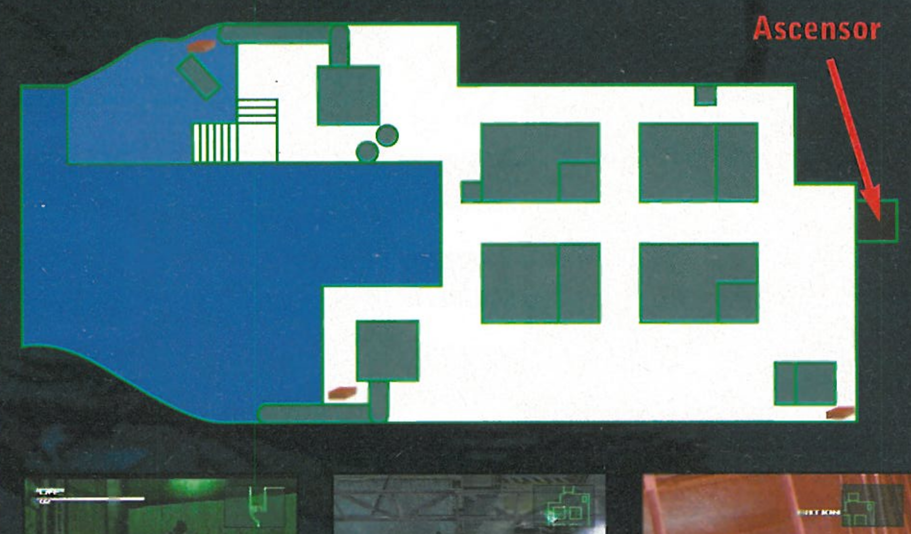
Agáchate y entra por debajo de las cajas al interior del complejo, asegurándote con el radar de que ningún guardia mira en tu dirección.

Dirígete hacia el ascensor, esquivando las patrullas enemigas. Una vez compruebes que el ascensor está bajando, escóndete tras la vagoneta, y recoge la ración que se oculta allí.

Cuando el ascensor haya bajado, espera a que ninguno de los guardias mire en tu dirección, y móntate en su interior.

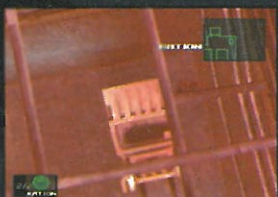
El consejo de Solid Snake

Ten cuidado con los charcos de agua. Si pasas corriendo por encima de uno harás un ruido que alertará a los Soldados Genoma. Si eso no te importa y además quieres ver una espectacular zambullida, ve corriendo al ramal derecho y salta al agua.

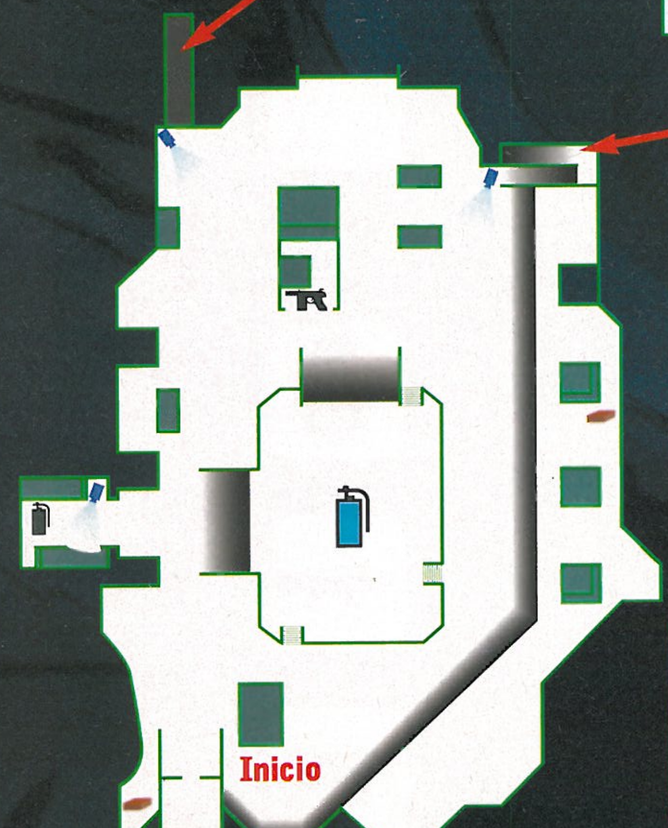








EL HELIPUERTO



Tras estudiar la zona con los prismáticos, dirígete a la pista de aterrizaje de la que ha despegado el Hind. En su centro verás una caja con granadas chaff.

Lamentablemente, la pista es barrida continuamente por un par de focos que tendrás que evitar para no disparar la alarma. Para ello, colócate en la salida izquierda de la pista, y espera al siguiente barrido antes de lanzarte a por las granadas. Con ellas en tu poder, sube al promontorio de la derecha y utiliza los edificios para acercarte a la base sin ser detectado.

Una vez en el ultimo edificio, lanza una granada y espera a que neutralice la cámara. Cuando eso ocurra, sube corriendo por las escaleras, quedándote más o menos por la mitad de ellas.

Desde ese punto, estudia el recorrido del guardia del piso superior, y cuando te dé la espalda avanza hasta el conducto de ventilación de la derecha (fíjate en el mapa), e introdúcete por él.

El consejo de Solid Snake

Esquiva siempre a los enemigos, ya que si te empeñas en luchar contra ellos es muy fácil que acabes siendo detectado. Si eso no te preocupa, encontrarás muy útil la pistola Socom que se oculta en la parte de atrás del camión al norte de la pista.





EL HANGAR DE LOS TANQUES

Nada más salir del conducto de ventilación vete a la derecha y recoge las granadas chaff que verás allí, quitándote de paso del ángulo de visión de la cámara de vigilancia del pasillo.

Lanza una granada chaff, y corre por el pasillo hacia el sur, entrando con cuidado en la segunda habitación del lado izquierdo. Una vez dentro, tira otra granada para inutilizar la cámara de vigilancia y hacerte con un visor de infrarrojos.

Sal de la habitación antes de que desaparezcan los efectos de la granada, y sigue por el pasillo deteniéndote un poco antes de llegar a las escaleras. Pégate a la pared, y aprovecha los puntos ciegos de la cámara de vigilancia para avanzar sin ser descubierto.

Ya en el hangar, utiliza el tanque para ocultarte e introdúcete en el ascensor cuando ningún guardia mire en su dirección.

Conducto de ventilación

Primera planta Hangar

Ascensor

Inicio

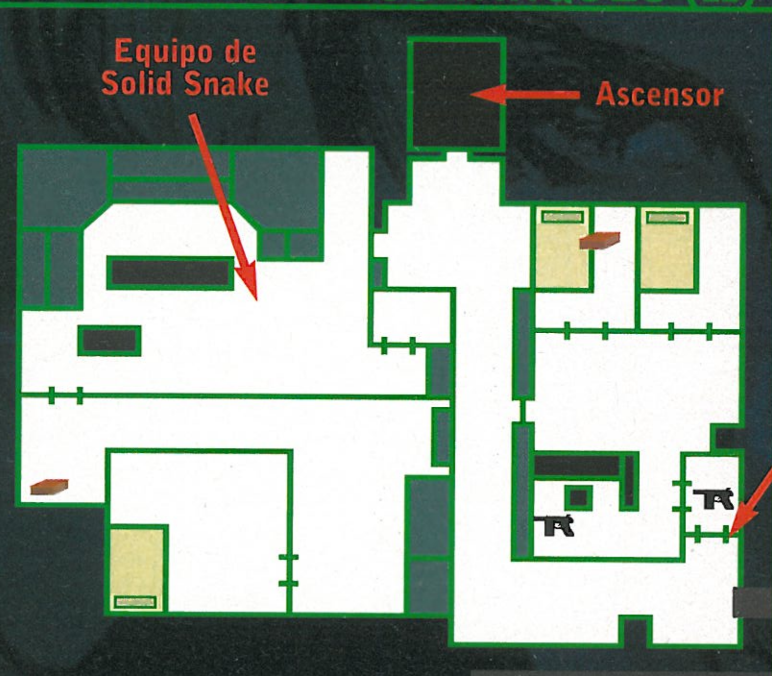




El consejo de Solid Snake

Dispara la granada chaff en cuanto entres en el nivel, ya que de esta manera, al coger la caja que hay a la derecha del punto de entrada, volverás a quedarte a tope de munición.

EL HANGAR DE LOS TANQUES (II)



Rejillas

Escalera

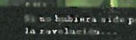
¡Pan comido!

Avanza hasta llegar al final del pasillo, y una vez allí, gira a la izquierda y sube por la escalerilla que verás.

Cuando estés en los conductos de ventilación, avanza hasta la segunda celda, que es donde podrás encontrar el DARPA Chief.











El consejo de Solid Snake

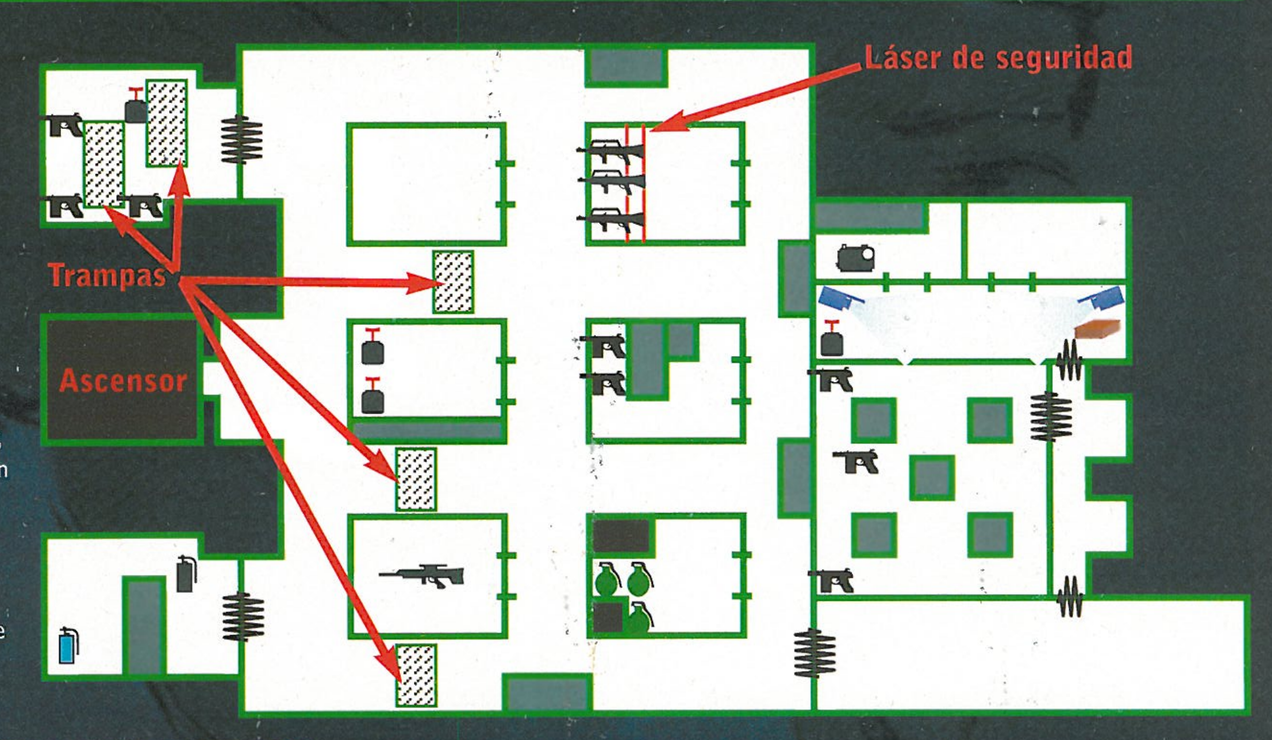
Cuando llegue el momento de la batalla, dispara a mogollón sobre los enemigos mientras estén entrando por la puerta. De esta manera obstaculizarás su avance e impedirás que te disparen a ti. No te olvides, cuando termine el combate, de "memorizar" los "contoneos" de tu compañera, ya que te servirán para identificarla posteriormente.

SEGUNDO PISO: LA ARMERÍA (I)

En este nivel hay seis habitaciones, aunque actualmente Snake sólo puede pasar a tres de ellas: la de en medio de la columna de la izquierda, y las dos de abajo de la columna de la derecha. En ellas encontrarás cargas de explosivo plástico C4, granadas y munición para la pistola Socom.

Con todo esto en tu poder, vuela los muros señalados en el mapa con trazo discontinuo (en el juego los reconocerás porque tienen un color distinto).

Una vez volados, prepárate para tu primer enfrenamiento con un jefe.



El consejo de Solid Snake

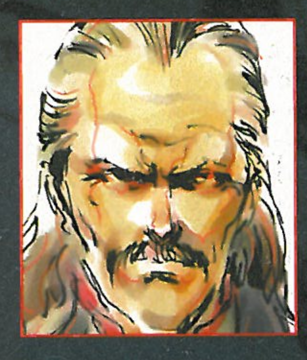
En el mapa verás unos fosos-trampa en los pasillos. Cuando pases por encima de uno de ellos, hazlo siempre corriendo y sin detenerte, a no ser que quieras caerte y finalizar la misión antes de tiempo.







MANO A MANO CONTRA: REVOLVER OCELOT



Revolver Ocelot es un sádico abuelete ruso con aires de John Wayne, y que pese a lo mucho que presume es extremadamente fácil de abatir. Sólo tienes que dar vueltas en torno a la estructura en la que se encuentra atado el presidente de ArmsTech, dejando que vacíe su cargador al disparte. Cuando esto ocurra, se ocultará detrás de una columna para recargar. Aprovecha esos momentos para acercarte por su espalda y darle gusto al gatillo. Si te quedas sin munición, coge de la que verás por el suelo.



El consejo de Solid Snake

No dispares a menos que tengas blanco seguro, y jamás lo hagas en diagonal, no vaya a ser que aciertes por error a una de las cargas de C4. Apunta, es decir, mantén apretado el botón cuadrado un par de segundos antes de disparar.

SEGUNDO PISO: LA ARMERÍA (II)

De nuevo en esta localización, pero con dos diferencias: que ahora se encuentra patrullada por tres guardias que deberás evitar, y que puedes pasar a la primera habitación de la columna derecha para hacerte con un rifle Famas y con su munición.

Ten cuidado con los infrarrojos y no pases por encima de ninguno. La mejor manera pasar es agachado y con el visor infrarrojo equipado. Con el rifle Famas en tu poder, dirígete al ascensor, y de allí al hangar de los tanques.







El consejo de Solid Snake

Llama a Meryl con el codec antes de salir de esta sala. El número se encuentra en las instrucciones del juego.

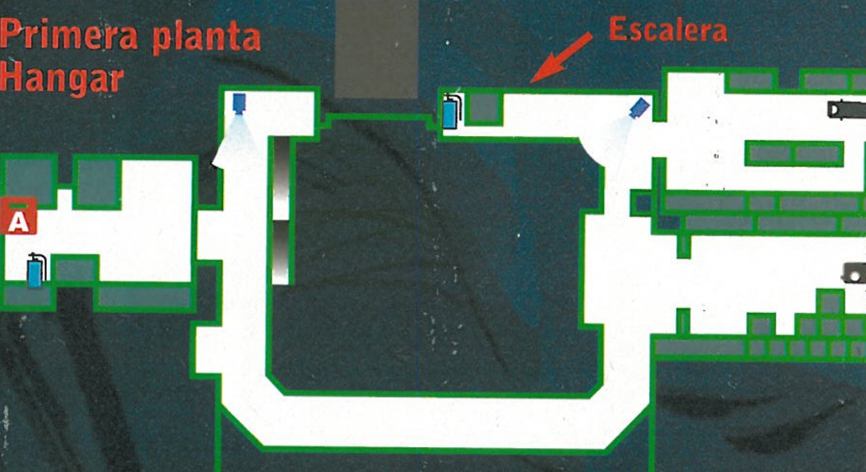
EL HANGAR DE LOS TANQUES (III)

Tras la charla con Meryl, dirígete corriendo a la puerta que hay al final de la sala, justo a tu izquierda.

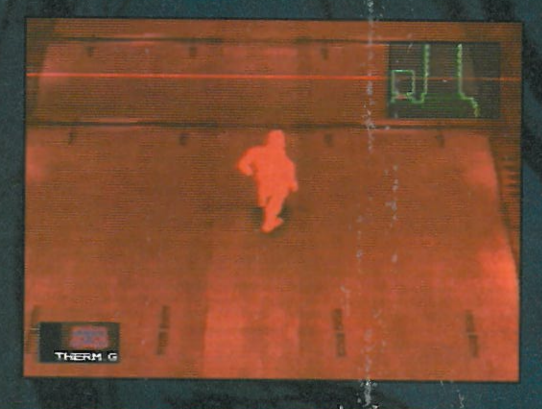
En su interior hay un guardia dormido que despertarás a no ser que avances arrastrándote, y una caja con un silenciador para el Socom. Hazte con él para de esta manera poder disparar sin hacer ruido y sin dar la alarma. Compruébalo con el guardia dormido, y con los que patrullan por el hangar. Ya con el silenciador y con la zona inferior del hangar despejada, sube por las escaleras al piso superior, para hacerte con la caja de cartón A, y con el detector de minas, así como con otros objetos que se encuentran por las habitaciones.

Ten cuidado, sobre todo, con las cámaras de vigilancia, utilizando alguna que otra granada chaff de vez en cuando para anularlas.

Una vez recolectados todos los objetos, dirígete a la puerta que te ha abierto Meryl, equípate con el visor infrarrojo para poder esquivar los rayos, y sal al exterior.





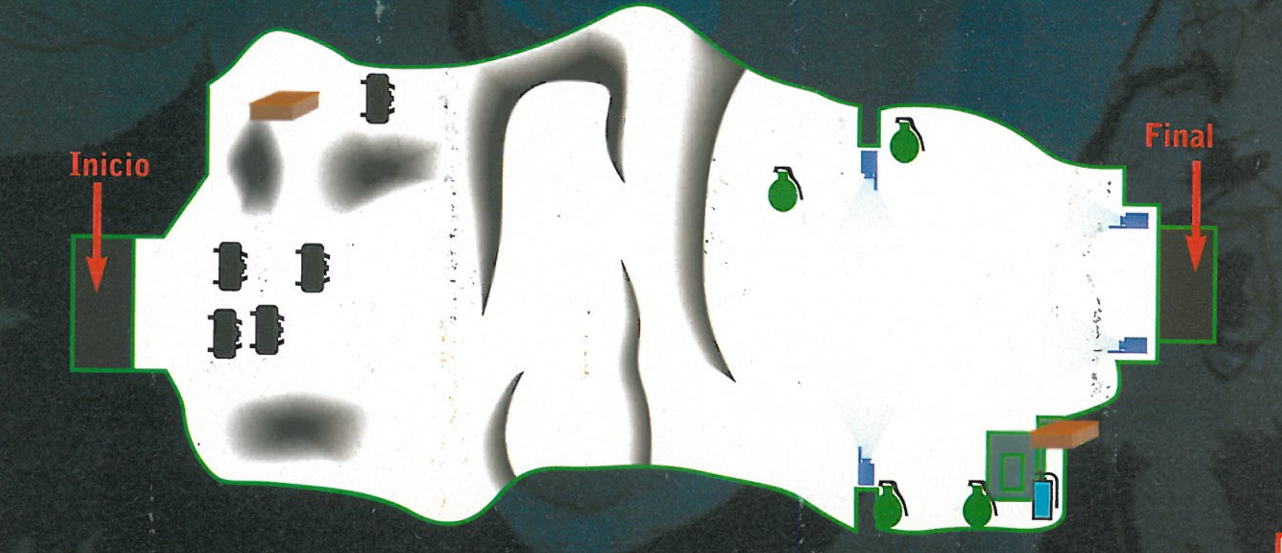


El consejo de Solid Snake

Si te olvidaste de coger el visor infrarrojo, no te preocupes. También podrás ver los sensores infrarrojos si equipas a Snake con sus cigarrillos. Si no te gusta el tabaco, recuerda que es cierto que eso de fumar mata, pero que el gas que sueltan en la habitación si te detectan es bastante más dañino que el humo del tabaco.

EL CAÑÓN HELADO

Tras recibir la llamada, equípate con el Detector de Minas. Éste te mostrará la localización de cada una, pudiendo así sortearlas sin problemas. Cuando las pases, graba la partida.



El consejo de Solid Snake

Si al entrar al nivel no te equipas con el detector de minas, hazlo con las raciones...

MANO A MANO CONTRA: VULCAN RAVEN



Éste tampoco es un enemigo que te vaya a dar mucha guerra. El principal problema radica en acercarse a él lo suficiente para lanzarle las granadas, ya que sus sistemas electrónicos detectan tu avances y te dispara con el cañón.

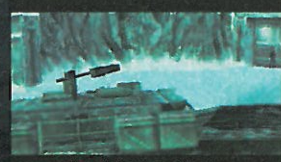


Así pues, antes de avanzar lanza una granada chaff para inutilizar sus sensores y acercarte sin ser detectado.

Ya a su lado, corre en círculos a su alrededor esquivando su ametralladora y sus embestidas, lanzándole granadas sin cesar.







El consejo de Solid Snake

Si tras recibir la llamada anónima que te dice que el suelo está repleto de minas, no tienes el detector o simplemente no quieres utilizarlo, agáchate y cruza el campo de minas tranquilamente en línea recta.

No sólo no activarás ninguna, sino que si pasas por encima de una, podrás añadirla a tu equipo.

SILO DE LAS CABEZAS NUCLEARES

Ascensor

nivel superior

nivel inferior

Inicio

Vuelve a salir al cañón helado y recoge todos los objetos que te hayas dejado antes.

Después, vuelve a introducirte por la puerta y recoge la ración que hay en el puesto de vigilancia, subiendo por las escaleras. Tras cogerla baja, agáchate y pasa por debajo de la puerta. En esta habitación no puedes utilizar tus armas, por lo que el sigilo se convierte en una obligación.

Desplázate en silencio, evitando ser visto por cualquier guardia, ya que ellos sí que pueden disparar. La mejor manera de hacerlo es permaneciendo oculto bajo la puerta que da al silo y estudiando en el radar las rutas de los centinelas. Una vez las conozcas, avanza hacia las escaleras, cubriéndote con la sección de tuberías metálicas de en medio de la habitación.

Cuando estés seguro de no ser visto, sube por las escaleras, llama al ascensor y métete rápidamente en su interior antes de que el centinela del pasillo se gire.

El consejo de Solid Snake

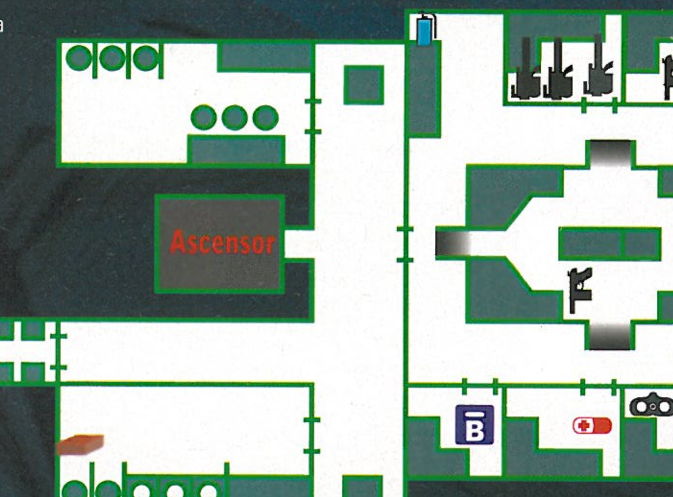
Utiliza la caja para poder desplazarte por la habitación sin ser detectado. Procura ponerte cerca de los muros para no llamar la atención de los guardias, y recoge por el camino toda la munición que veas.

No te pares en la zona de control de una cámara, ya que te descubrirán pese a tu disfraz.

SILO DE LAS CABEZAS NUCLEARES: SÓTANO 1 (I)

Entra con cuidado en la habitación central, escondiéndote de las cámaras y de los centinelas. Para ello, pégate a la pared y a las mesas centrales de la sala.

Tu objetivo es hacerte con el lanzamisiles Nikita, (primera habitación a mano izquierda desde la entrada). No intentes entrar en ninguna otra habitación, ya que careces de la tarjeta de acceso, y te arriesgas a ser descubierto.









El consejo de Solid Snake

Utiliza el Socom con el silenciador para eliminar por sorpresa a los guardianes cuando te den la espalda. Si los matas sin ser descubierto, obtendrás como recompensa raciones o munición para tus armas.

SILO DE LAS CABEZAS NUCLEARES: SÓTANO 2

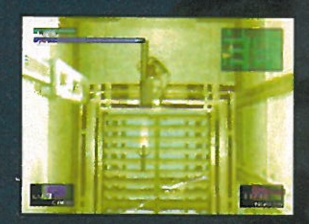


Para llegar a Emmerich, antes tendrás que atravesar un pasillo repleto de gas venenoso y con el suelo electrificado.

Para poder pasar, tienes que disparar un misil Nikita que destruya el generador de energía, que se encuentra en la habitación más alejada de la derecha. Es un blanco difícil de acertar, por lo que es probable que falles unas cuantas veces al principio. Así pues, no te desesperes si ves que no lo consigues.

Vigila, eso sí tu nivel de oxígeno, y sal a la habitación del ascensor a respirar de vez en cuando.

Una vez destruido el generador, sólo te queda avanzar hasta la bifurcación del pasillo, tirar una granada chaff, y entrar por la puerta de la izquierda.

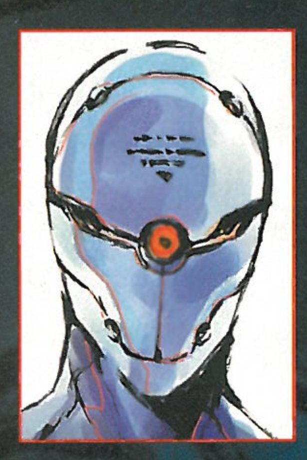




El consejo de Solid Snake

Ten cuidado con las mesas cuando dispares el misil, ya que si rozas alguna explotará. Ve rápido en las zonas con ametralladora, ya que si una bala lo acierta también explotará. Si pese a todo, sigues teniendo problemas para disparar el misil, cambia a primera persona (triángulo) para dirigirlo. Te será más fácil.

MANO A MANO CONTRA: EL NINJA



Las cosas comienzan a ponerse un poco duras.

Deselecciona cualquier arma que tengas y acércate al Ninja corriendo. Cuando estés a su lado, lánzale un combo puñetazo, puñetazo patada, y aléjate. Tras hacer esto dos o tres veces, el Ninja guardará su katana para batirse en duelo contigo.

Sigue utilizando esta técnica hasta dejarle la barra de energía a la mitad. Para entonces, el Ninja utilizará su dispositivo de camuflaje para ocultarse. Ponte las gafas térmicas y sigue utilizando la técnica habitual hasta que comience a brillar y a pedir a gritos que le pegues más. No lo hagas, ya que si te acercas a él te expones a una descarga eléctrica. En vez de eso, coge tu rifle FAMAS y no dudes en acribillarlo.





El consejo de Solid Snake

Utiliza las granadas chaff para neutralizar, al menos de manera momentánea, al Ninja y poder así golpearle sin que te devuelva los golpes.

EL LABORATORIO

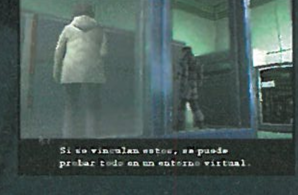
Cuando el Ninja escape, te darás cuenta de quién es en realidad: Grey Fox.

Tu descubrimiento activará una escena con Campbell y con Naomi. Tras hablar con ellos, interroga a Emmerich. Este te dirá todo lo que sabe de Metal Gear, y te sugerirá que hables con Meryl. Lo malo es que cuando lo intentes la atacarán y se romperá su Codec, por lo que tendrás que ir a buscarla al sótano 1.

Antes de irte, Emmerich (Otacon para los amigos) te dará una tarjeta para poder abrir las puertas de Nivel Cuatro y un número para contactar con él por Codec.

El consejo de Solid Snake

La habitación está repleta de bromas y pequeños detalles, como el póster de Policenauts (uno de los primeros éxitos de Hideo Kojima, el creador de *Metal Gear*) o la PlayStation que hay encima de la mesa. No te los pierdas.











SILO DE LAS CABEZAS NUCLEARES: SÓTANO 1 (II)





Nada más salir del ascensor, entra por la puerta de enfrente y pasa a la vista de primera persona.

Fíjate bien en como se mueven los guardias, y descubrirás a uno de ellos moviendo las caderas cosa mala. Evidentemente, se trata de Meryl. Deja que te vea, y síguela corriendo a los aseos femeninos. Se ocultará en el último retrete.

Tras la escena animada, sal de los baños y vuelve a meterte en la sala central para hacerte con otros items, entre los que destacaremos la caja B, el Diazepan y las Gafas de Visión Nocturna.

Con todo ello en tu poder, métete por el pasillo que está al lado del ascensor y dirígete a la sala del comandante, en donde te espera otro jefe.





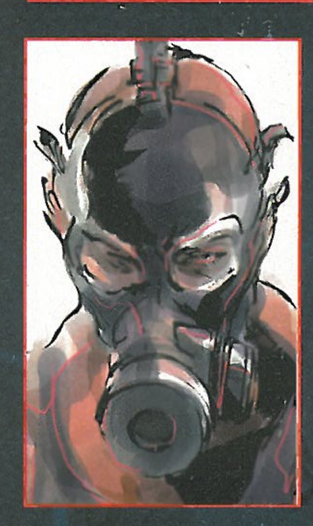
El consejo de Solid Snake

Si al seguir a Meryl te das mucha prisa y te metes en el baño rápidamente, la pillarás antes de que le dé tiempo de ponerse los pantalones.





MANO A MANO CONTRA: PSYCHO MANTIS



Lo primero que tienes que hacer es encargarte de Meryl, que pasa a ser controlada por Psycho Mantis.

Enfunda cualquier arma que lleves, y acércate a ella para hacerla llaves o pegarla puñetazos hasta que caiga al suelo. Ten cuidado cuando la arrojes, ya que si te despistas y comienzas a ahogarla hay muchas posibilidades de que acabes rompiéndola el cuello.

Tras dejarla inconsciente, Psycho Mantis comenzará a atacarte en persona. Lo primero que hará será dejar la pantalla completamente en negro, salvo por un letrero en la parte superior derecha en el que se verá la palabra Hideo. No te preocupes de este ataque, ya que no te causará ningún daño.

Tras eso, se ocultará y comenzará a arrojarte distintos objetos de la habitación. Manténte en constante movimiento para esquivarlos, equípate rápidamente con las gafas térmicas para poder verle, y cuando se pare dispárale con el FAMAS. Cuando lo dejes más o menos a la mitad de vida, Psycho Mantis volverá a despertar a Meryl para que te ataque, pero tranquilo. Vuelve a arrojarla al suelo cuatro veces más y no tendrás que volver a ocuparte de ella.

Tras eso, sólo te quedará volver a usar la técnica de esquivar los objetos y dispararle cuando se pare para acabar con él.

No pierdas de vista, eso sí, tu barra de vida, y utiliza una ración cuando te veas muy tocado.

Cuando derrotes a este enemigo, Meryl volverá a ser ella misma y además ganarás un nivel.

El consejo de Solid Snake

Aprovecha cuando la pantalla esté en negro para cambiar el pad al puerto dos de la consola. Si no lo haces, Psycho Mantis leerá tu mente y sabrá tus movimientos antes de que puedas hacerlos, por lo que esquivará sin problemas tus disparos. Si aún así no puedes vencerle, habla con Campbell que te dirá que destruyas las dos estatuas de la habitación.

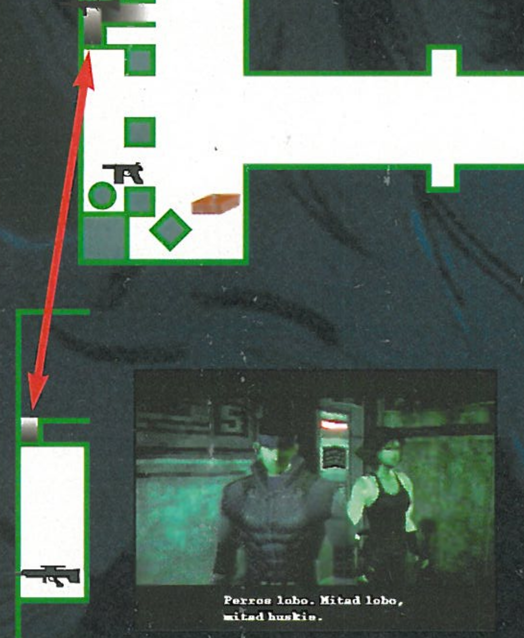


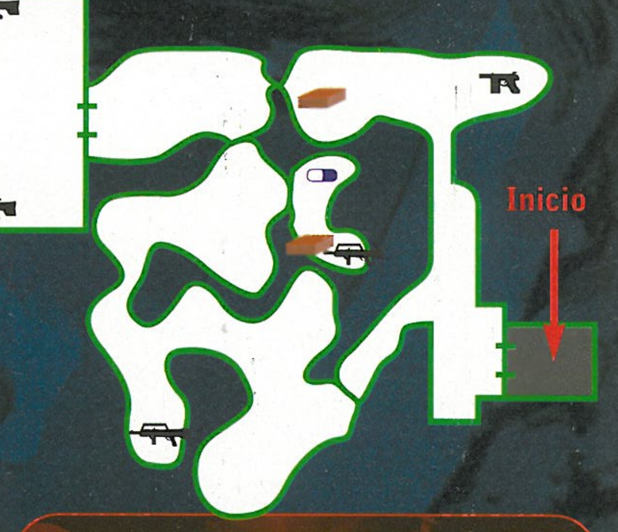




LA CUEVA

Final





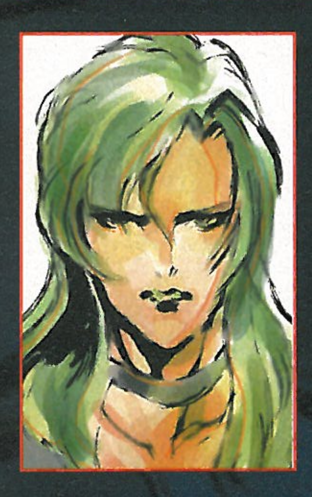
Nada más entrar en la cueva oirás el aullido de los lobos. Ponte las gafas de visión nocturna para poder verlos y dispáralos antes de que lleguen a atacarte. Poco antes de llegar a la puerta del corredor en la que te espera Meryl, verás un orificio en la roca. Es la entrada a un almacén, en cuyo interior puedes hacerte con algo de Diazepan. Tras cogerlo, reúnete con Meryl en la entrada del pasillo.



El consejo de Solid Snake

En este nivel, Meryl es seguida por un cachorro de lobo que ha quedado "prendado" de sus encantos. Si la pegas un puñetazo en su presencia, el lobezno saltará a defenderla. Cuando lo haga, ocúltate rápidamente bajo una caja. El cachorro no podrá morderte, y se contentará con orinarse en la caja. Al hacerlo, dejará su olor impregnado, por lo que si te ocultas en su interior, los lobos no te atacarán en tus desplazamientos por el nivel.

MANO A MANO CONTRA: SNIPER WOLF



Al pasar al pasillo que da a las torres de comunicación, Sniper Wolf disparará a Meryl hiriéndola de gravedad.

Para poder enfrentarte a esta letal kurda, tendrás que hacerte con un rifle de francotirador. Si hablas con Otacon, te dirá que hay un PSG-1 en la armería. Tendrás que irte allí a por él.

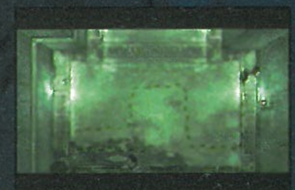
En tu camino, el principal problema con el que te encontrarás será con el cañón helado, que ahora tiene muchas más minas, cámaras de vigilancia y ametralladoras. Pasa lo más pegado que puedas a la pared, aprovechando los puntos ciegos de las cámaras, y no tendrás muchos problemas para evitarlas. En caso de que se te resista, siempre puedes utilizar unas granadas chaff. Ya con el PSG-1 en tu poder, vuelve al pasillo y equípate con él para luchar contra Sniper Wolf.

Ésta se encuentra en el piso de arriba y suele ocultarse tras una columna. Cuando la encuentres, toma Diazepan para no temblar, y dispara antes que ella.

Coge todos los items y salva la partida antes de dirigirte a la entrada de la torre.

El consejo de Solid Snake

Una vez hayas acabado con Sniper Wolf, apunta a cualquiera de las muchas ratas que se pasean por las vigas del pasillo que da a la torre. Recibirás un mensaje de Campbell bastante gracioso.











LA SALA DE TORTURA

Este es el momento clave del juego. Dependiendo de tu actuación, accederás a un final u otro. Si aguantas la tortura salvarás a Meryl, y escaparás de la base con ella. Si por el contrario sucumbes, Meryl morirá y huirás con Otacon.

Resistir la tortura implica aguantar dos sesiones del "electrizante" interrogatorio de Revolver Ocelot. En cada una de esas sesiones, te obsequiará· con cuatro descargas de alto voltaje que te quitarán vida. La única manera que tienes de recuperarla es golpear rápidamente el botón circulo. Entre las dos sesiones te llevarán a una celda por la que se pasará Otacon para darte algo de comer. Tras el segundo interrogatorio, tiéndete en el suelo y utiliza el ketchup para fingir que es sangre. Cuando el guardia entre a investigar, levántate y rómpele el cuello.

Ya sólo te queda pasar a la sala de tortura, con cuidado de la cámara, eso sí, y recoger tus cosas que están guardadas en un paquete.



El consejo de Solid Snake

Otra manera de escapar de la celda es ocultándote debajo de la cama. Al no verte, el guardia entrará a ver como te has fugado. De cualquier manera, escápate antes de la tercera sesión de tortura, ya que es imposible pasarla sin rendirse.



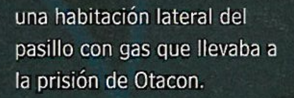


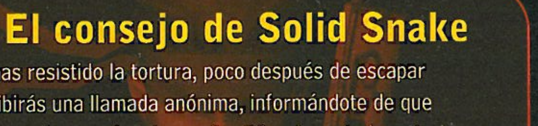
LA VUELTA AL PASILLO

Al salir de la celda, estarás al lado del bloque de celdas en el que te encontraste por primera vez con el Darpa Chief y con Meryl. Tu objetivo es volver al pasillo en el que te enfrentaste a Sniper Wolf, pero ya que tienes que volver a recorrerte toda la base, tómate tu tiempo para recoger todos los objetos a los que antes no pudiste acceder. No los necesitas para acabarte el juego, pero al menos hay un par que deberías coger: la cámara y el chaleco antibalas.

La primera se encuentra volando un muro que hay en el pasillo que lleva a la habitación en la que te enfrentaste a Revolver Ocelot (mira el mapa de la armería). El chaleco se encuentra en una habitación lateral del pasillo con gas que llevaba a la prisión de Otacon.

Con esos dos objetos en tu poder, ya puedes dirigirte a la torre A.



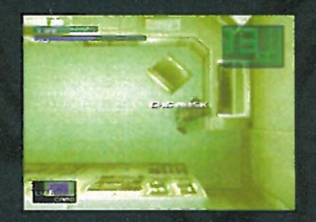


El consejo de Solid Snake

Si has resistido la tortura, poco después de escapar recibirás una llamada anónima, informándote de que transportas una bomba oculta. Búscala en tu inventario y arrójala rápidamente (botón círculo) antes de que explote.







LA TORRE DE COMUNICACIÓN A

Antes de nada, graba la partida ya que te espera una de las partes más difíciles de todo el juego.

Al cruzar la puerta sonará una alarma que atraerá un montón de guardias. Ármate con el FAMAS, ponte el chaleco antibalas, recoge todos los objetos (no te olvides de la cuerda) y empieza a correr escaleras arriba lo más deprisa que puedas.

Dispara a todos los guardias que te encuentres, dándote la vuelta de vez en cuando para acabar con los que te sigan. Acabarás llegando a una puerta de nivel 6 imposible de abrir, por lo que Otacon te dirá que la única manera de cruzar a la otra torre es por el techo.

Tras otro tramo ascendente acabarás llegando al techo. Lamentablemente, allí te encontrarás con el Hind pilotado por Liquid Snake, que, sin que puedas evitarlo, destruirá el acceso a la torre B, lo que te obligará a descender por la fachada haciendo rapper.



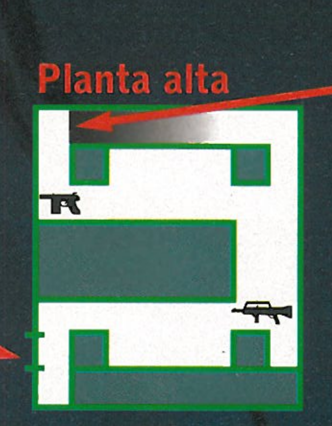


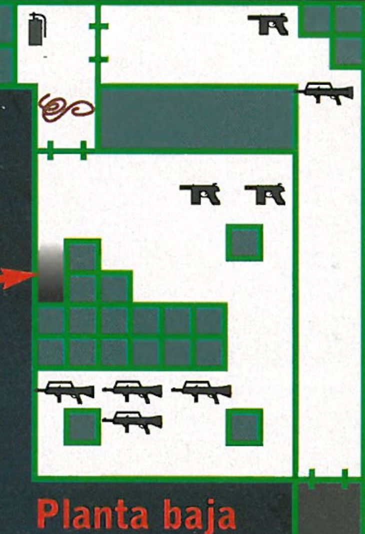


El consejo de Solid Snake

Cuando veas que en el cargador te queda poca munición, no lo dudes y recarga rápidamente pulsando dos veces seguidas el botón R1.







CAMINO DE LA TORRE B

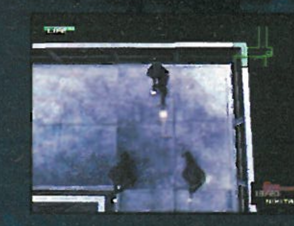
Desciende en zig-zag para esquivar el fuego del Hind, hasta que llegues a la plataforma que da a la puerta que no pudiste abrir antes.

Una vez en ella no avances, ya que hay varios soldados esperándote. Acaba con ellos con el misil Nikita o con el rifle PSG-1.

Después avanza hasta la torre y recoge el misil Stinger que verás allí. Si desciendes, acabarás llegando hasta un ascensor que no funciona, y hasta unas escaleras destruidas, por lo que no te quedará más remedio que subir y enfrentarte a Liquid.

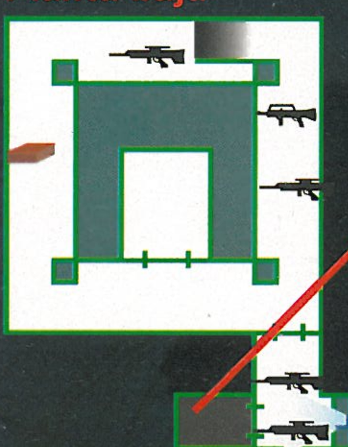
Por el camino encontrarás con cuatro emplazamientos con ametralladoras y cámaras de vigilancia. Si no quieres tener problemas con ellas, utiliza las granadas chaff.

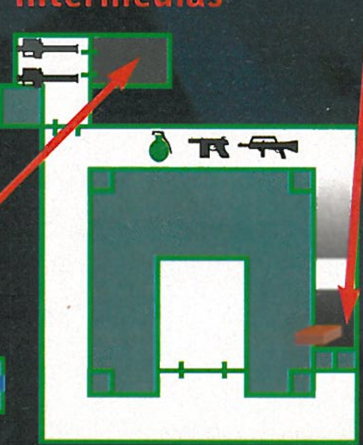
Antes de salir al tejado, graba la partida.

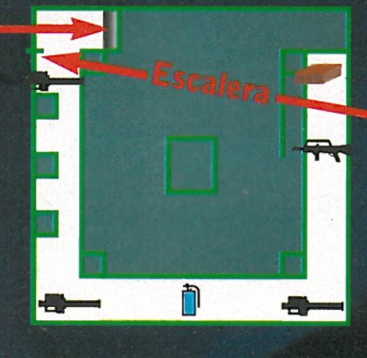


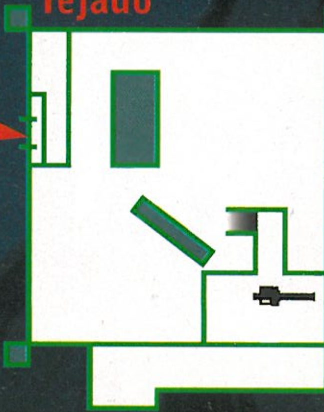
El consejo de Solid Snake

Para asegurarte de que todos los centinelas de la plataforma han muerto, espera a que deje de oirse la música y que vuelva a soplar el viento.









MANO A MANO CONTRA: LIQUID SNAKE



Este primer enfrentamiento contra Liquid es muy fácil, ya que sus movimientos son fáciles de predecir.

Cuando el Hind te dispare, ocúltate detrás de un edificio. Cuando cese el fuego, asómate y dispárale con el Stinger. La estructura central es idónea para hacer esto. Cuando tenga la vida a la mitad, se retirará para dispararte un misil. Colócate en el extremo opuesto de la torre y no tendrás problemas para esquivarle. Ya sólo te quedará esperar a que se vuelva a acercar para volver a dispararle con el Stinger.





El consejo de Solid Snake

El Stinger tiene sistemas de seguimiento, por lo que tras dispararlo debes procurar esconderte rápidamente, antes de que Liquid te dispare a ti.











EL ASCENSOR









Tras la explosión, Otacon llamará por radio y te dirá que ha reparado el ascensor. Retrocede hasta llegar a él, teniendo cuidado eso sí con las cámaras de vigilancia.

Ya una vez en su interior, presiona el botón de la primera planta. En ese momento recibirás una nueva llamada de Otacon informándote de que han desaparecido cuatro dispositivos de camuflaje óptico iguales al que él usa. Muy pronto descubrirás que los han cogido cuatro guardias que están ocultos contigo en el ascensor.

Utiliza el rifle FAMAS o las cargas de C4 para eliminarlos.

Una vez despachados, sal del ascensor y dirígete hacia el exterior de la torre recogiendo todos los objetos que veas, sobre todo la munición para el PSG-1.

El consejo de Solid Snake

Si te equipas con las gafas de visión térmica, podrás encargarte de los guardias muy fácilmente.

MANO A MANO CONTRA: SNIPER WOLF (II)



Tras dar unos pocos pasos por el exterior, te dispararán, momento que aprovechará Otacon para llamar por radio.

Tras la la conversación, te tendrás que enfrentar de nuevo a Sniper Wolf. Utiliza el PSG-1 y dispárala antes de que ella haga lo propio contigo. Su escondite favorito son los árboles que se encuentran por la zona norte.

Tras la lucha, camina hacia el norte y disfruta de la emotiva animación en la que Snake asiste a Sniper Wolf en su última hora.

Cuando la escena termine, recoge todos los objetos que pueblan la zona, y desciende por las escaleras hacia el hangar de Metal Gear y hacia el disco dos.







El consejo de Solid Snake

Vuelve a usar el Diazepan para disparar sin temblar. Si te quedas sin balas, hay más al oeste y al este del escenario, aunque también puedes emplear los misiles Nikita en lugar del PSG-1 para acabar con Sniper Wolf. Si andas bajo de energía, coge la ración que hay en la esquina sudeste.

PRIMER NIVEL DEL HANGAR

Ve al norte y luego al oeste hasta la pasarela. Coge las granadas chaff, elimina al centinela que ronda por la zona con el SOCOM, y pasa por la pasarela hacia el sur. De este modo llegarás al muro oeste.

Pégate a él y avanza por la cornisa para llegar hasta la siguiente pasarela, pero con cuidado de que la máquina que hay no te tire al foso de metal fundido. Agáchate cuando se te acerque, y sigue moviéndote cuando pase.

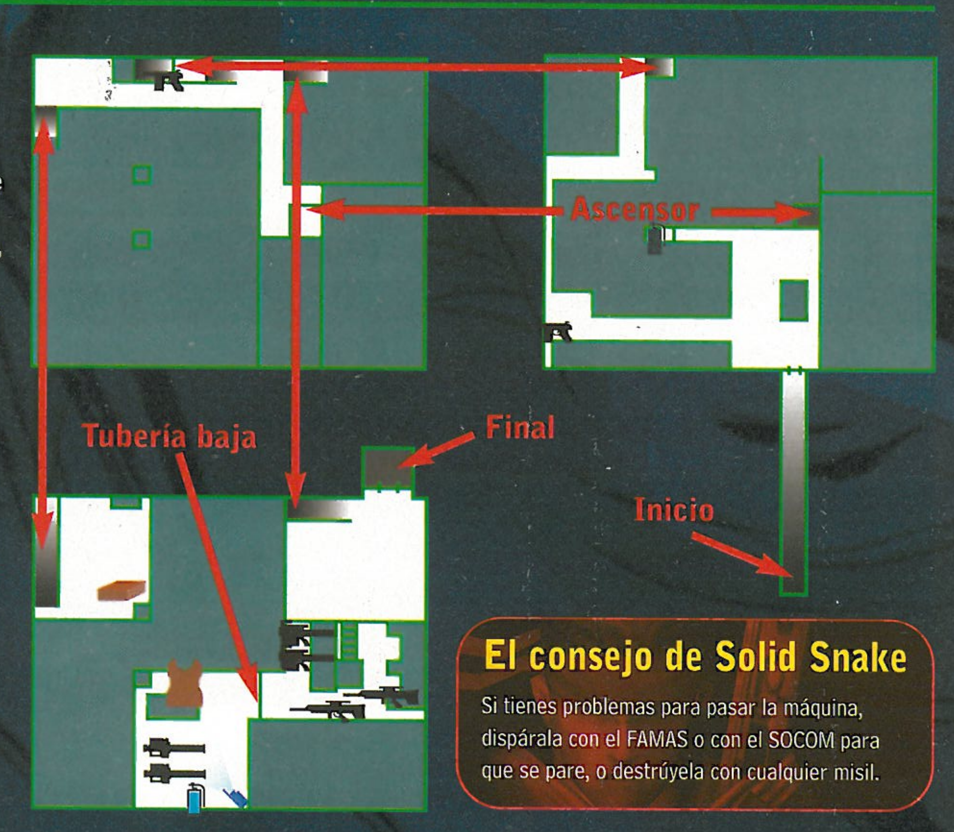
Una vez en el otro extremo, baja por las escaleras. Fíjate en la sala de calderas, ya que tendrás que volver a ella más adelante.

Métete por la puerta, y desciende por la plataforma elevadora. Prepárate para enfrentarte a tres guardias bastante durillos, que te atacarán en cuanto comience a moverse la plataforma.

Si tienes problemas para librarte de ellos, no intentes disparles, y trata en su lugar de empujarlos fuera de la plataforma para que se caigan al vacío.







El consejo de Solid Snake

Si tienes problemas para pasar la máquina, dispárala con el FAMAS o con el SOCOM para que se pare, o destrúyela con cualquier misil.

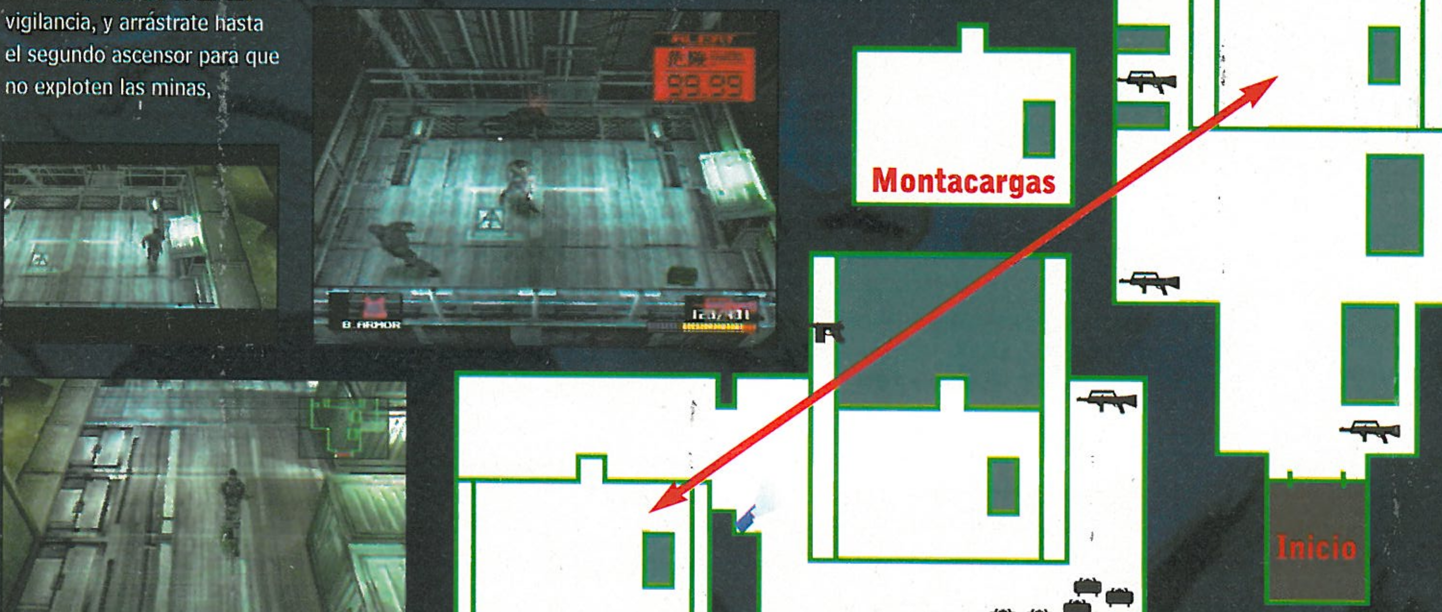
SEGUNDO NIVEL DEL HANGAR

Tras salir de la plataforma, ponte las gafas de visión térmica para poder ver las minas que hay en la siguiente habitación. Arroja una granada chaff para neutralizar los sistemas de vigilancia, y arrástrate hasta el segundo ascensor para que no exploten las minas, recogiéndolas de paso.

Entra rápidamente en la segunda plataforma, y desciende al tercer nivel del Hangar. Si no te da tiempo, tira otra granada chaff.

El consejo de Solid Snake

Dispara a los cuervos, y disfrutarás de otra de las llamadas graciosas de Campbell.



MANO A MANO CONTRA: VULCAN RAVEN (II)

Este lugar está completamente helado, por lo que no te detengas mucho o se te congelarán las raciones.

Recoge los objetos y métete por la puerta. Te encontrarás con una enorme cámara frigorífica llena de cuervos dando vueltas alrededor de un viejo amigo: Vulcan Raven.

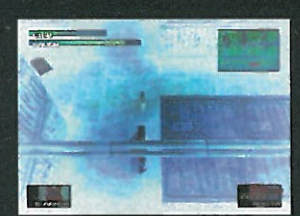
Una mala noticia: Raven desea matarte, y ahora tiene una enorme ametralladora que maneja a la perfección. Quítate de en medio en cuanto termine la animación.

Raven sólo puede atacarte de frente, así que procura situarte siempre a su espalda. Lo mejor que puedes hacer es alejarte de él y atacarle con los misiles Nikita, guiándolos para que le acierten por la espalda (si se los encuentra de frente los hará explotar).

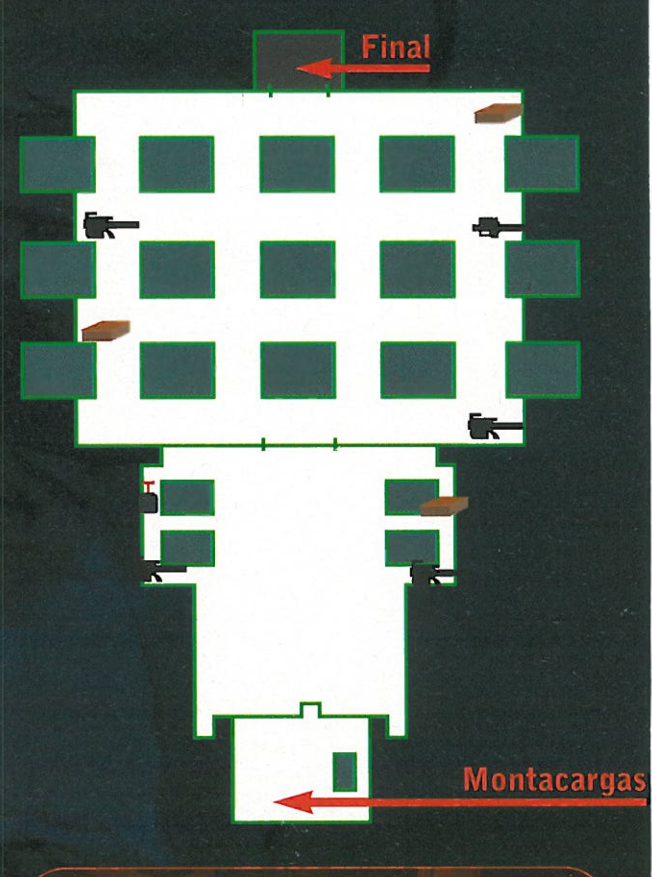
Si se te acerca demasiado, planta delante de él una carga de C4 o una mina.

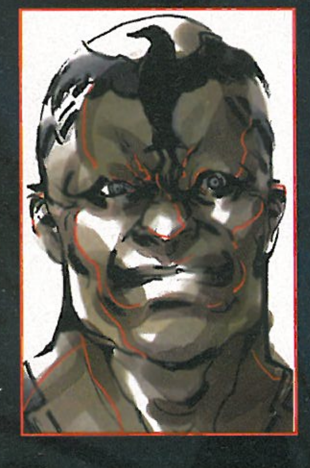
Cuando lo hayas dejado más o menos a la mitad la barra de vida, comenzará a moverse más rápido y a disparar a los contenedores para bloquearte varios caminos.

Ah, otra mala noticia: ya no le afectan las minas, así que no te molestes en plantarlas. En lugar de eso, sigue atacándole con los Nikita.







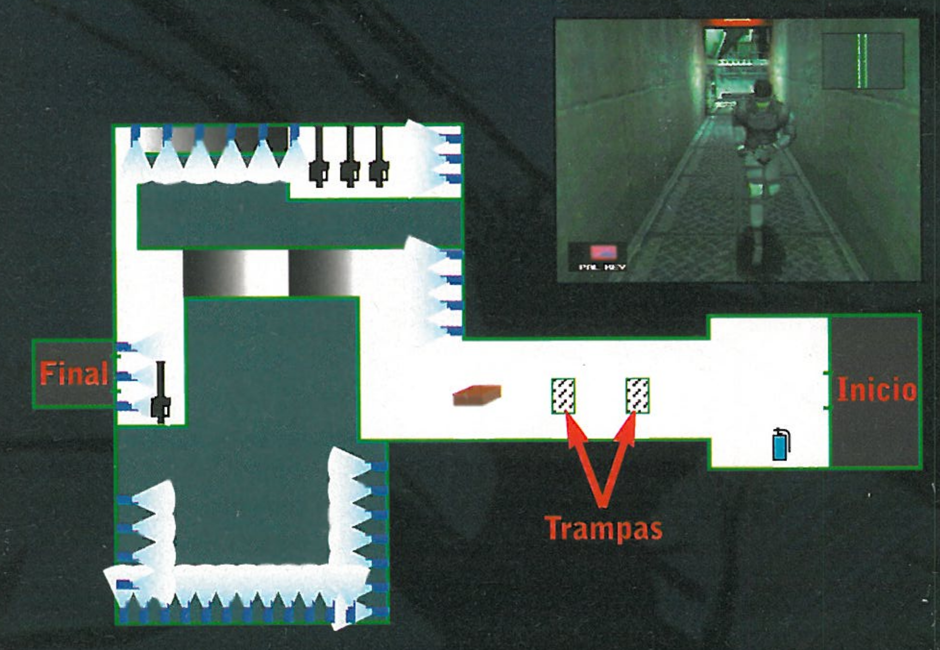




El consejo de Solid Snake

Cuando utilices las minas, golpea los contenedores para hacer ruido y atraer de este modo a Vulcan Raven.

TERCER NIVEL DEL HANGAR







Tras alucinar con la animación de la muerte de Vulcan Raven, continúa tu avance hacia el norte.

Utiliza una granada en el pasillo de las cámaras para neutralizarlas, y teniendo mucho cuidado con las dos trampillas que hay en el suelo, entra al hangar de Rex.

El consejo de Solid Snake

Ponte las gafas térmicas para poder ver con claridad donde se encuentran las trampas del pasillo.

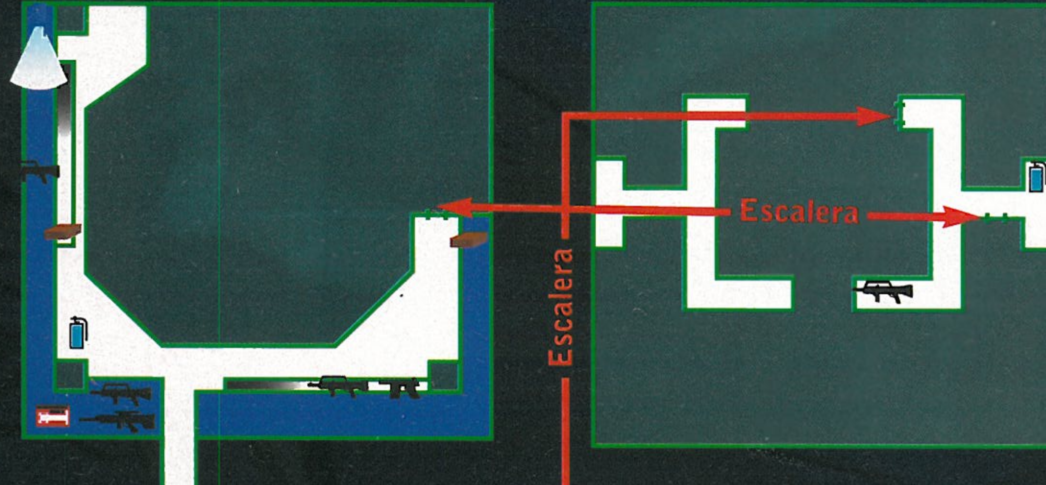
HANGAR DE METAL GEAR

Baja las escaleras hacia el norte y tras la animación continúa en esa dirección.

En la bifurcación, toma el camino de la izquierda, coge las granadas chaff y luego ve al norte y baja las escaleras para coger una ración. Si entras en las aguas residuales, equipa las gafas de visión térmica y mira a ver si hay algún objeto.

Vuelve a subir y colócate de nuevo frente a Metal Gear. Ve subiendo por las distintas escaleras hasta llegar a lo alto de Metal Gear. Entre tramo y tramo irás recibiendo llamadas de Otacon.

Ya en lo alto de Rex, acaba con el centinela que verás y acércate a la sala de operaciones. En su interior verás a Revolver Ocelot y a Liquid Snake. Tras la charla, Otacon te explicará como utilizar la tarjeta PAL. Lamentablemente, ésta se te caerá al agua tras la animación, por lo que tendrás que ir a buscarla.



Cuando suene la alarma, mata a los guardias y desciende hasta abajo del todo. Métete en las aguas residuales a buscar la tarjeta PAL (ten cuidado porque puedes llevarte una bomba por delante: si esto ocurre pulsa L2 y sin soltarlo presiona círculo). Ya con la llave en tu poder, vuelve a la sala de control, neutraliza las cámaras, y utiliza la tarjeta PAL en el portátil con el mismo símbolo.









El consejo de Solid Snake

Cuando busques en el río la tarjeta, ponte las gafas térmicas para descubrir los objetos rápidamente.
En ocasiones, verás que una rata ha cogido la tarjeta, por lo que tendrás que dispararla para recuperarla.



ENFRIAR Y CALENTAR LA TARJETA PAL

Ahora las cosas se complican un poco: tienes que lograr que la tarjeta PAL cambie de forma, y esto se consigue alterando la temperatura de la sala donde te encuentras.

Con la temperatura actual la tarjeta mostrará un símbolo amarillo (C). En una sala con temperatura baja el símbolo es azul (W). Y en una habitación con temperatura sea alta obtendrás el símbolo rojo (Z).

Para conseguir el símbolo azul regresa a la cámara frigorífica donde peleaste contra Vulcan Raven o a la zona nevada del exterior. Permanece en cualquiera de ellas un par de minutos, y el color de la tarjeta cambiará automáticamente.

Vuelve a la sala de control e inserta la segunda tarjeta en el ordenador correspondiente. Ahora regresa hasta el primer nivel del hangar, y entra en la sala de calderas. Permanece allí otro par de minutos, y el color de la tarjeta cambiará a rojo. Vuelve de nuevo a la sala de control e introduce la tarjeta en el ordenador de la derecha.

Alucina con las revelaciones de la escena cinemática, y cuando suene la alarma mantén la calma y ponte rápidamente la máscara de antigás.

Llama a Otacon a la frecuencia 141.12, y espera a que te llame para informarte de que ha desconectado el sistema de seguridad. Se abrirá la puerta y al salir verás a Liquid corriendo hacia Metal Gear. Coge la ración que hay cerca de ti y síguelo.

Tras la animación estarás frente a frente con Metal Gear, siendo el momento idóneo para guardar la partida y ponerte a rezar.





MANO A MANO CONTRA: METAL GEAR REX



Obviamente, este es el enemigo más duro del juego. Su único punto débil es el disco del radar que tiene en el hombro izquierdo.

La táctica a seguir es la siguiente: equipa la granada chaff, y cuando los sistemas de vigilancia de Rex estén inutilizados, corre entre sus piernas para colocarte a su espaldas. Una vez allí, equípate con el misil Stinger, espera a a tener un blanco claro del disco y dispárale rápidamente.

Antes de que Rex se gire hacia ti, vuelve a equiparte con la granada chaff y repite todo el proceso.

Una vez hayas destruido el disco, Liquid no tendrá más remedio que abrir la cabina de Rex. Cuando eso ocurra, sigue utilizando la misma táctica de antes, con la salvedad de que tendrás que apuntar a la cabina en lugar de al hombro, y que la granada que tendrás que utilizar es la aturdidora, porque entonces será el propio Liquid quien te rastree.





Los consejos de Solid Snake

Procura no ponerte muy cerca de la pierna derecha de Rex cuando pases entre ellas, ya que correrás el riesgo de que te pisotee. Una manera de eliminar a Rex sin granadas es colocarse todo el rato a sus espaldas para que no te encuentre. Tras unos momentos, Metal Gear se quedará parado, lo que te permitirá apuntar tranquilamente a la cabina. Repite esta operación hasta exterminar a Rex.





MANO A MANO CONTRA: LIQUID SNAKE(II)



Tras la animación, verás algo que te dará fuerzas para continuar: ¡Meryl sigue viva! O al menos eso parece (depende de si pasaste la tortura o no).

Liquid te liberara y te retará a un combate hombre a hombre, sin armas. Para hacerlo más interesante, colocará una bomba con temporizador junto a Meryl, fijando el reloj para que explote a los tres minutos



Como no tendrás ningún arma ni objeto en el inventario, sólo podrás pelear con puñetazos y patadas (botón círculo).

La mejor estrategia que puedes utilizar contra Liquid es acercarte a él, soltarle un combo puñetazo, puñetazo, patada, y ponerte lejos de su alcance. No te acerques al borde de la plataforma, ya que puedes caerte fuera (bueno, en realidad te quedas colgando del borde y puedes volver a subir, pero pierdes un montón de tiempo).

Cuando su barra de vida esté por la mitad, empezará a usar su ataque más potente: la embestida. Céntrate entonces únicamente en esquivar estos ataques, ya que quitan mucha vida. Además, cuando los falla queda aturdido varios segundos, que puedes utilizar para "cascarle" de lo lindo.





LA HISTORIA TERMINA





El juego tiene dos finales, tal y como ya te habíamos adelantado. Si resististe a la tortura de Revolver Ocelot, obtendrás el mejor final posible; pero si por el contrario no fuiste lo suficientemente duro y elegiste rendirte, las cosas no saldrán igual de bien.

De cualquier manera, independientemente del final y de con quien escapes de la base, aún te queda una emocionante huida para terminar el juego, con un último enfrentamiento frente a tu némesis: Liquid Snake.

ESCENA DE LA PERSECUCIÓN

Ve a la derecha atravesando la puerta, cogiendo antes de salir la ración. Luego vete hacia la izquierda. Sonará la alarma, apareciendo tres guardias en tu camino. Lucha con ellos a puñetazos y patadas mientras tu acompañante intenta arrancar el jeep. Cuando lo consiga, súbete a él y comienza a utilizar el arma (no te preocupes de la munición, es ilimitada).

Dispara sobre el barril para que explote, despejando así el camino. Algo más adelante, el jeep se detendrá frente a una barricada. Vuélala disparando a los barriles que hay enfrente de ella.

Pasa la segunda barricada de igual modo. Dispara a los tres guardias y sigue adelante. Poco después verás otro jeep aproximándose por la espalda ¡¡Es Liquid Snake!!

Cielos, ¿Es que este hombre no se muere nunca? Liquid intentará seguirte y chocarse contra el jeep. Dispárale lo más rápido que puedas, evitando perderle de vista cuando la cámara cambie de ángulo.

Tras unos angustiosos instantes de persecución, tu conductor te avisará que hay un acantilado delante, momento que Liquid aprovechará para acelerar su coche y detenerlo súbitamente delante del tuyo, haciendo que los dos vehículos choquen y caigan cada uno por su lado en un espectacular final ¿Qué ocurrirá?

Según el final que hayas elegido, podrás ver como Meryl le da a Snake una cartuchera o bien como Otacon le da el traje de camuflaje. ¡Enhorabuena! Acabas de terminar el mejor juego que jamás se haya visto en PlayStation.







Los consejos de Solid Snake

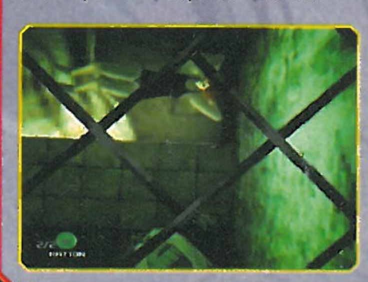
Cuando dispares desde el jeep, usa el botón de vista en primera persona. Es mucho más fácil acertar así.

CONSEJOS Y DETALLES CURIOSOS

AVERGONZAR A MERYL

Si no lograste pillar a Meryl sin pantalones en los servicios, la próxima vez que juegues a *Metal Gear Solid*, haz lo siguiente. Antes de llegar a la celda en la que se encuentra el Darpa Chieff, mira por la rejilla que da a la celda de Meryl. La verás haciendo gimnasia. Sal del túnel y vuelve a entrar. Cada vez que mires por ella habrá cambiado de postura, hasta que llegará un momento en el que ¡se quitará los pantalones!

Si quieres sonrojar a Meryl en cualquier momento, sólo tienes que mirarla fijamente un rato (botón de vista subjetiva). Verás como se pone como un tómate, al tiempo que te "pide amablemente!" que la dejes de mirar así.





CUIDADO CON LAS MINAS

Si usas las gafas de visión térmica para detectar minas, ten en cuenta que sólo detectan su posición, pero no su radio de acción, así que para cogerlas agáchate a una distancia prudencial. Si puedes usar el detector, hazlo.





LAS RACIONES:

Cuando te enfrentes a un jefe, ten seleccionada siempre las raciones. Si tu nivel de vida baja la ración se usará automáticamente.

No permanezcas demasiado tiempo en las zonas frías (la nieve o la cámara frigorífica de Vulcan Raven). Tus raciones se congelarán y no podrás usarlas. Si se congelan tendrás que ir a un área más caliente y esperar hasta que se descongelen.





¡DESENFUNDA FORASTERO

Cuando disparas al enemigo usando el SOCOM o el FAMAS, a veces Snake se detiene a recargar el arma. Esto es muy molesto porque el enemigo te localiza mientras recargas. Para solucionarlo, presiona el botón R1 dos veces para soltar y coger tu arma que estará recargada. Haz esto antes de disparar a un enemigo. Este método es muy útil en el modo Gun Shooting y en el modo Survival del entrenamiento.





CAMBIAR EL COLOR DE LA PANTALLA DE TÍTULO:

Cuando salga la pantalla de inicio, exactamente en la que aparecen las palabras "Press Start", podéis cambiar el color del fondo pulsando cualquier dirección en la cruceta digital. No afecta al desarrollo del juego ni nada parecido, pero al fin y al cabo es una curiosidad, ¿o no?





CÓMO MANEJAR LAS CÁMARAS DE VÍDEO EN EL MODO BRIEFING:

El modo Briefing, aparte de ofrecernos información relativa a la misión de Snake, también esconde un secretillo.

En algunas de las cintas de vídeo que componen este modo habréis visto aparecer las palabras "Camera Change" y "Camera Free". Cuando veáis la expresión "Camera Free", podéis cambiar ligeramente el enfoque de la cámara pulsando las direcciones de la cruceta digital, mientras que podéis aumentar y disminuir el zoom con los botones Cuadrado y Triángulo.

A su vez, cuando aparezca la expresión "Camera Change" en pantalla, podéis cambiar de cámara pulsando el botón Círculo. Recordad que, cuando ambas expresiones aparezcan juntas en pantalla, podéis combinar todas estas acciones.



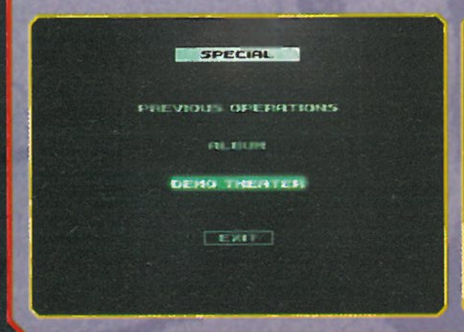


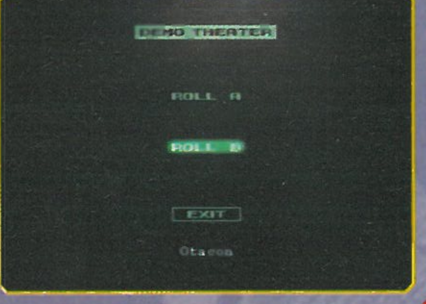
En la esquina superior de la pantalla podéis ver las expresiones Camera Free y Camera Change.

EL MODO TEATRO:

Al completar el juego por primera vez, aparecerá una nueva opción dentro del menú Special, llamada Theater, que os permitirá disfrutar de todas y cada una de las secuencias de vídeo que aparecen a lo largo de la aventura, incluidas las de comunicación vía Codec.

Recordad que cuando hayáis descubierto los dos finales del juego podréis verlos a través de esta opción, siendo el Roll A el que corresponde a Meryl y el Roll B el que corresponde a Otacon. Gracias a esta opción, *Metal Gear Solid* se convierte en una auténtica película.



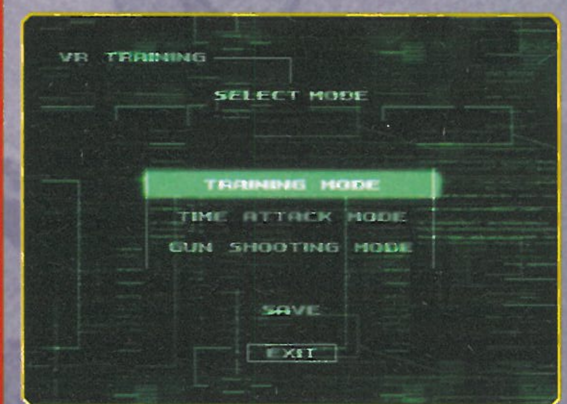


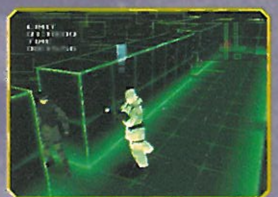
EL MODO VR TRAINING:

Probablemente, la obsesión generalizada que supone disfrutar de la historia de *Metal Gear Solid* os habrá hecho olvidar las posibilidades del divertidísimo modo de juego VR Training, que también esconde unos cuantos escenarios secretos. Para descubrirlos tenéis que pasaros los 10 niveles iniciales, momento en el que aparecerá la opción Time Attack, que se caracteriza por un ligero aumento de la dificultad y por la existencia de unos límites de tiempo mucho más reducidos en cada nivel.

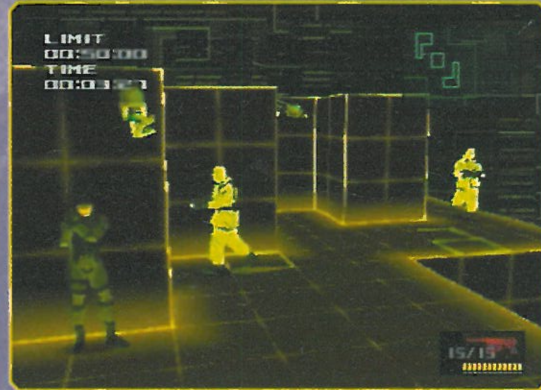
Cuando los completéis, aparecerá una nueva categoría de niveles, llamada Gun Shooting Mode, en la que tenemos que acabar con todos los soldados en un margen de tiempo, disponiendo únicamente de cinco balas por enemigo.

Una vez que completados estos dificilísimos niveles aparecerá un último grupo de misiones que, bajo el nombre de Survival Mission, suponen el último obstáculo a superar. Lo peor de todo es que tan sólo disponemos de 8 minutos y medio para completarlos todos y empezamos con tan solo 30 balas (a las que sumaremos las que dejen los soldados abatidos). Sólo cuando consigáis superar estos cuarenta niveles podréis consideraros unos maestros de la infiltración y, por extensión, de este fantástico juego.





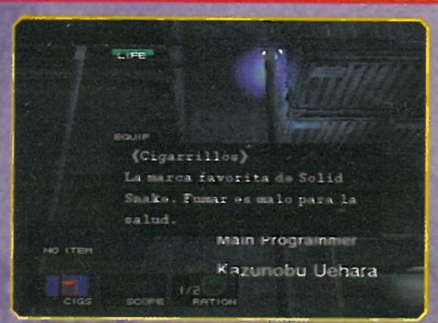


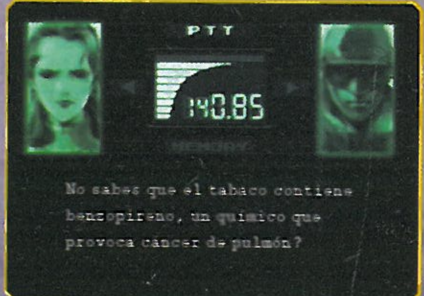


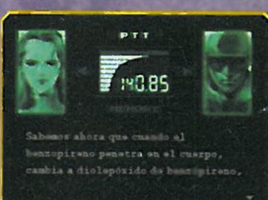
El modo VR Training, aparte de permitirnos dominar las acciones de Snake, nos propondrá enfrentarnos a 40 retos de dificultad creciente. En estos niveles la paciencia es nuestra mejor arma.

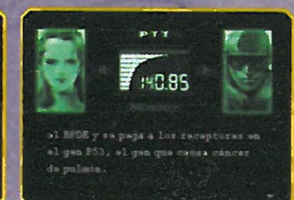
NO AL CONSUMO DE CIGARRILLOS:

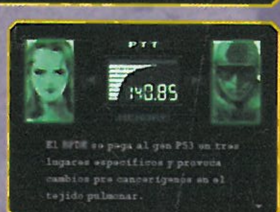
Este detalle demuestra que quien ha criticado vorazmente a «Metal Gear» por el absurdo tema del Diazepan, ni siquiera se ha tomado la molestia de jugarlo durante unos minutos.
Muchos de vosotros ya os habréis dado cuenta de que cuando activamos el menú de objetos y seleccionamos los cigarrillos, aparece un mensaje antitabaco tan simple como escueto: "Fumar es malo para la salud". Además, si Snake "fuma" durante mucho tiempo, su barra de energía bajará de forma progresiva.
Lo que a lo mejor no os habéis dado cuenta es de que si activamos los cigarrillos y hablamos con Campbell a través del Codec, aparece la doctora Naomi Hunter y nos echa una gran "bronca" acerca del consumo de tabaco, y nos suelta una documentada exposición científica sobre el proceso de cómo el tabo provoca el cáncer. Para que luego digan...











NIVEL DE DIFICULTAD EXTREMO:

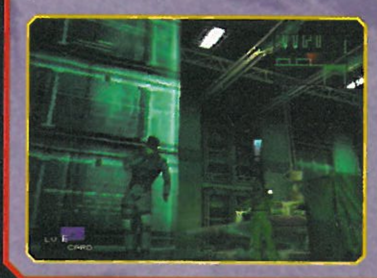
Cuando completéis el juego por primera vez, aparecerá un nuevo nivel de dificultad, llamado Extremo, que cuenta como algunas variaciones, como la escasísima munición de la que dispondremos, la completa desaparición de las raciones (sólo nos las darán los soldados que eliminemos) o la ausencia del radar. Tened en cuenta que esta opción sólo la encontraremos cuando iniciemos una partida nueva, no cuando comencemos a jugar cargando nuestros avances desde la tarjeta de memoria.





CUIDADO CON LA SALUD:

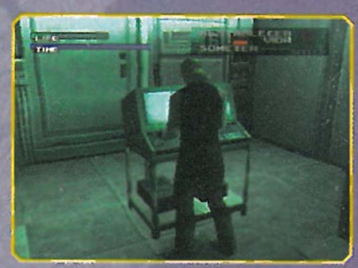
Si no superáis el "interrogatorio" de Revolver y, por tanto, sois enviados a la celda como prisioneros, Snake podrá disfrutar de un estupendo catarro si se acerca a Sasaki, el guarda que le custodia. Como sabéis, este soldado está constipado y desprende con cada estornudo unos cuantos virus. Si nos acercamos demasiado a él, Snake se contagiará. Con los virus en nuestro cuerpo, podremos ver cómo Snake estornuda cada minuto, haciéndose imposible avanzar sin ser descubierto. Pero no os preocupéis, porque el catarro puede ser curado con la medicina que encierra una caja verde con una cruz roja. Otra forma de caer enfermo consiste en escapar de la celda cuando Sasaki se dirige al baño por segunda vez, es decir, tras superar por tercera vez la tortura.
Por otra parte, si dejamos que Snake esté un corto período de tiempo en la zona helada sin hacer nada, también cogerá un resfriado. Para curar a Snake podéis contactar con Otacon, quien os dará pistas sobre los pasos a seguir.



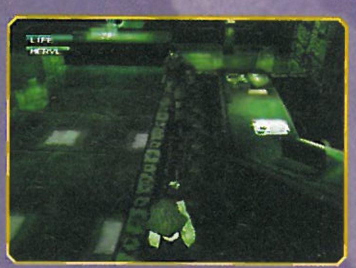


MÁS PUNTOS DE VISTA

En algunas situaciones de alta tensión y nerviosismo, nos olvidamos sistemáticamente de utilizar la vista subjetiva. En algunos casos, como por ejemplo, durante el interrogatorio o la conversación con Liquid al final del juego, no tiene mayor importancia y tan sólo nos permite ver la situación desde otra perspectiva (ver cómo Revolver Ocelot manipula la infernal maquinita no tiene precio). Sin embargo, en otras situaciones, como por ejemplo, al disparar los misiles Nikita o durante el duelo final a bordo del Jeep, la vista subjetiva nos permite apuntar mucho mejor, logrando paralelamente que nuestra barra de vida sufra menores daños.



Durante el interrogatorio podemos ver a Revolver manejando su maquinita.



La vista subjetiva nos permitirá descubrir la posición de Psycho Mantis.

EL PAÑUELO SÍ TIENE UTILIDAD

A pesar de que en la guía del número anterior dijimos que el pañuelo de Sniper Wolf no tenía utilidad, seguro que muchos habréis descubierto que sí la tiene. Si lleváis equipado este objeto cuando paséis por la cueva, el olor del pañuelo evitará que os ataquen los lobos. Quedarán prendados con vuestro aroma.





MERYL POSEÍDA:

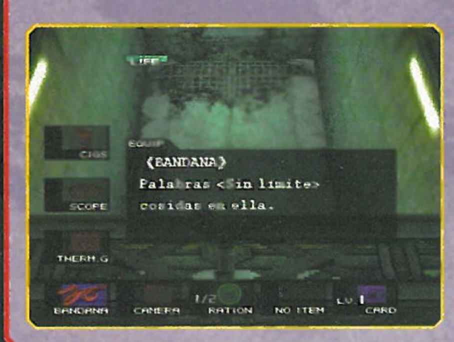
Justo antes de enfrentarnos a Psycho Mantis, Meryl caerá presa de sus poderes psíquicos. Si pulsáis el botón de vista subjetiva en este momento, conseguiréis ver el entorno que os rodea desde el punto de vista de Meryl. El color verdoso con el que nos percibe la nieta de Campbell indica que se encuentra bajo los poderes de Psycho Mantis.



Cuando Meryl pase a ser controlada por Psycho Mantis, la vista subjetiva nos mostrará el entorno desde su perspectiva.

UNAS BALAS ESPECIALES:

Si tenéis la bandana en vuestro poder, que como sabréis, se consigue viendo el final feliz en el que aparece Meryl, y que sirve para disponer de munición ilimitada, podéis poner en práctica un truco que aumentará el potencial destructivo de la metralleta Fa-Mas. Si os fijáis en el marcador de las balas de este arma, veréis que los tres últimos proyectiles aparecen marcados en color rojo. Estas tres últimas balas son especiales, se las conoce como trazadoras, y aparte de infligir más daño sobre el enemigo, se sirven de un sistema de puntería similar al de la pistola Socom, es decir, disponen de una mirilla láser que se fija en el objetivo más cercano, por lo que resulta mucho más fácil acertar sobre el blanco. El truco en cuestión consiste en activar la bandana cuando en el cargador de balas queden sólo estos tres proyectiles y no antes, de forma que podremos disparar sin límite estas balas especiales.







Si nos acercamos con el dispositivo de camuflaje activado, colocaremos la carga si ser detectados.



Cuando vayáis a detonar la carga, procurad alejaros lo suficiente, o acabaréis en el suelo...

SOLDADOS "EXPLOSIVOS":

Una vez hayáis conseguido los explosivos C4, podéis utilizarlos de una manera especial, pero siempre con mucho cuidado.
Debéis situaros detrás de un soldado, acercaros a él con mucho sigilo y tener activados estos explosivos en el inventario de armas. Pulsando Cuadrado colocaréis una carga de C4 en su espalda, y a pesar de que os detectará y dará la voz de alarma, poco podrá hacer para salvarse. Si, por el contrario, probáis esta técnica con el dispositivo de camuflaje activado (que se consigue al completar el juego viendo el final con Otacon), los soldados no os detectarán en ningún caso... y su final será el mismo.

LAS CHICAS SON GUERRERAS:

Snake es un tipo duro de pelar, forjado en mil batallas. Pero, sin duda, no tiene muy buena mano para las mujeres. Cuando estés muy cerca de Meryl, prueba a ejecutar un combo sobre ella pulsando repetidamente el botón Círculo. Con esto, Snake golpeará carias veces a Meryl, quien sin ningún tipo de contemplaciones le devolverá los golpes y, de paso, le dará una pequeña lección sobre cómo tratar a las mujeres.





SÓLO POR MOLESTAR:

Aparte de ser un instrumento de comunicación muy importante en el desarrollo del juego, el Codec esconde también algunas situaciones curiosas. Contactad con Mei Ling, la encargada de guardar nuestros avances, y esperad a que aparezcan las opciones Save y Not Save. Elegid no guardar los avances (Not Save) y repetid la operación unas 8 veces (en algunas ocasiones sale en el décimo intento). Con esto conseguiréis varias reacciones distintas por parte de Mei: que os diga que la dejéis en paz, que haga una mueca de extrañeza e incluso ¡¡que os saque la lengua!!



Tras las primeras 3 llamadas, Mei Ling nos invitará a que la dejemos en paz ...



y cuando esté harta de nosotros optará directamente por sacarnos la lengua.

UNA TERCERA VÍA DE ESCAPE:

Aparte de esconderos debajo de la cama o utilizar el ketchup, existe una tercera forma de escapar de la celda en la que Snake es encerrado tras el interrogatorio que, entre nosotros, podríamos llamar "para torpes".
Para ello es necesario ser descubiertos por Sasaki, el soldado que nos vigila, en las dos intentonas anteriores, es decir, al escondernos debajo de la cama y al utilizar el Ketchup. Cuando volvamos a pasar el interrogatorio, el misterioso Ninja nos abrirá la puerta, desapareciendo poco tiempo después.





SNAKE DE GALA Y "SPIDERMAN" NINJA:

Cuando comencéis una partida desde la tarjeta de memoria, habiendo completado el juego dos veces y teniendo en vuestro poder la bandana y el dispositivo de camuflaje, observaréis a lo largo del juego un par de cambios de vestuario. El primero de ellos es el smoking de Snake, que podréis ver nada más salir de la zona inicial del juego, es decir, en cuanto se quite el traje de buzo en el ascensor. El segundo, y no menos sorprendente, es la vestimenta del misterioso Ninja al más puro estilo Spiderman.





FOTOS FANTASMAGÓRICAS:

Si pensábais que ya habíais destripado completamente esta obra maestra del videojuego y que conocíais todos sus secretos, quizás se os haya pasado por alto descubrir a los 43 fantasmas que habitan en sus dos CD´s. Para capturarlos necesitáis la cámara de fotos, que se encuentra muy cerca del lugar en el que Snake se enfrenta a Revolver Ocelot. Con ella en vuestro poder podéis tomar todas las fotos que queráis, pero recordad que cada foto que salvéis ocupa dos bloques en la tarjeta de memoria. Todas estas fotografías "con fantasma" son un pequeño guiño de los creadores de este título, ya que en cada una de ellas aparece un integrante del staff de desarrollo (grafistas, programadores...). Para localizarlos os recomendamos que os fijéis en el radar, puesto que en algunos casos, veréis un punto parpadeando que indica la posición exacta del fantasma (como por ejemplo, en el pasillo que da pie a la entrada del laboratorio de Otacon), mientras que en otros casos requieren un ángulo y un zoom concretos. No os desesperéis si no salen a la primera. Ánimo.

















Aquí tenéis la ubicación de los 43 fantasmas que existen en el juego:

1. Kojima: En el laboratorio de Otacon, en el cuadro de la derecha.
2. Matsuhana: En el pasillo lleno de cuerpos, justo antes del laboratorio de Otacon.
3. Sato: Torre de comunicación A, en el tejado destruido por un misil del Hind D.
4. Nakamura: En la mancha de sangre que deja Meryl al ser disparada por Sniper Wolf.
5. Shinkawa: Al fondo del pasillo en el que tiene lugar el enfrentamiento con Sniper Wolf, en la segunda columna.
6. Uehara: En una de las barandillas del montacargas en que aparecen los cuervos.
7. Negishi: La cascada en las alcantarillas cercanas a la base subterránea de Metal Gear.
8. Mizutani: Durante la pelea con Metal Gear.
9. Korekado: El cuarto de baño de los hombres, en la planta donde nos espera Psycho Mantis.
10. Sasaki: Los cuadros de la sala donde peleamos con Psycho Mantis.
11. Sonoyama: Fotografía la máquina con la que Ocelot interroga a Snake.
12. Toyota: El contenedor situado en el centro del almacén en que tiene lugar el duelo con Vulcan Raven.
13. Kozyou: Detrás del tanque de agua que hay en el paraje helado, donde tiene lugar el combate contra el tanque.
14. Shimizu: En la cueva de los lobos, en la primera de las zonas donde tenemos que reptar
15. Kaneda: El espejo del cuarto de baño de mujeres, en la planta en la que nos espera Psycho Mantis.
16. Fukushima: De espaldas al helipuerto, mirando hacia el mar.
17. Takabe: En el laboratorio de Otacon, en una de las cristaleras.
18. Fujimura: En el ascensor de la torre de Comunicación B.
19. Shikama: En el suelo electrificado.
20. Kimura: En la base subterránea donde está Metal Gear, fotografía la punta del cañón railgun del Mecha.
21. Kobayashi: Una de las rocas del paraje helado.
22. Okajima: Los gusanos que cubren el cuerpo del verdadero jefe DARPA, en la celda.
23. Nishimura: Cerca del cuerpo de Kenneth Baker, después del combate con Ocelot.
24. Mukaide: El reflejo de uno de los charcos, en la cueva de los lobos.
25. Onoda: Durante el combate con Ocelot, fotografía la zona donde Baker está atado.
26. Kitao: El cuerpo inerte de Decoy Octopus, el falso jefa DARPA.
27. Yoshimura: En el conducto de ventilación que lleva al hangar de los tanques, el camino que no tiene salida.
28. Hirano: Ascensor de la Torre de comunicaciones, en lo más profundo de la rejilla superior.
29. Muraoka: En el agua de la zona en que comienza el juego.
30. Ishiyama: En el helipuerto, en la zona más alta del edifico.
31. Ito: Dentro del ascensor que lleva al hangar de los tanques
32. Jerem Blaustein: Fotografía el cuerpo inerte de Sniper Wolf.
33. Yoshioka: El puente de la tercera planta de los hornos de fundición (o Blast Furnace).
34. Mori: Fotografía el ascensor (con las puertas abiertas) de la Torre de comunicaciones B, exactamente en la planta baja.
35. Kinbara: En la zona oscura de las escaleras, donde somos perseguidos por numerosos soldados.
36. Tougo: Al final de la sala de calderas (en los hornos de fundición), donde el vapor no para de brotar.
37. Makimura: En una de las salas ocultas de la armería (en una de las que hay que utilizar C4 para abrir la sala).
38. Kutome: Cabina de control de Metal Gear, donde nos encontramos con Revolver Ocelot y Liquid.
39. Tanaka: El soldado que duerme en el helipuerto.
40. Shigeno: En la cámara de seguridad que vigila las escaleras del helipuerto.
41. Yamashita: La cabeza nuclear del misil más cercano a la puerta del almacén de armas nucleares (la zona en la que no podemos utilizar armas).
42. Kobayashi: Cerca del auténtico jefe DARPA, en la celda donde retienen a Snake entre interrogatorios.
43. Scott Dolph: Bajo el puente que une las dos Torres de comunicación, en la zona oscura situada a la izquierda.

Las fotos que toméis sólo se pueden ver a través de la opción Álbum que aparece en el menú Special.

Driver

Acaba con la mafia

Hola muchacho, soy Tanner. Un policía inconformista y, según dicen, de pocas palabras. Me he infiltrado en el mundo del hampa como conductor para desenmascarar al capo del crimen organizado, un tal Castaldi. Estoy dispuesto a quemar rueda atravesando las ciudades en las que tienen instalados sus cuarteles generales y evitar todos los obstáculos que surjan en mi camino, pero necesitaré tu ayuda para sacar a la luz los oscuros planes de estos mafiosos. Tendremos que mantener la calma porque estos gangsters no se andan con chiquitas y si nos descubren nos harán un traje de pino a medida. Menos mal que mis amigos de PlayManía han elaborado un plan para que consigamos llevar a cabo la misión con éxito. Sólo debemos dominar el coche. ¿Te atreves a ser un chico malo?

CONSEJOS GENERALES

Antes de afrontar las 44 misiones de que consta el juego, sería recomendable que eligieras la opción "dar un paseo" para familiarizarte con los coches y las dos ciudades que en principio tienes a tu disposición. La destreza al volante la puedes adquirir con los pequeños juegos de conducción que incluye *Driver* y que además son muy divertidos.

Un buen método es conducir siempre que puedas sobre la línea amarilla de la calzada. Te resultará muy útil para esquivar el tráfico con mayor facilidad.

Conducir por dirección contraria, en plan "Kamikaze", puede resultar fatal si chocas frontalmente con algún despistado, pero normalmente encontrarás bastante menos tráfico que en sentido normal y conseguirás mejores tiempos.

Si tu barra de delito esta vacía y estás en una misión en la que no se requiere tiempo, pórtate bien cuando pases cerca de un policía y evita que se te echen encima por cometer alguna infracción.

Las infracciones por las que pueden perseguirte son estas :

- Exceso de velocidad.
- Complicidad en actos criminales.
- Saltarte un semáforo en rojo.
- Destruir bienes públicos.
- Conducir por aceras o parques.
- Asustar a los peatones.
- Conducción temeraria.

En los recorridos que te marcamos en los mapas de las misiones hemos intentado llevarte por avenidas amplias donde esquivar los controles policiales con mayores posibilidades.

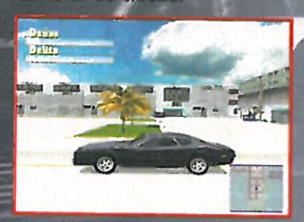
Cuando encuentres un control que corta la carretera, intenta pasarlos por la mediana. Si esto no fuera posible se pueden pasar pegados a la pared con bastante éxito.

En misiones sin límite de tiempo, en algunas ocasiones conviene dar media vuelta y buscar otro camino, antes de destrozar tu vehículo contra la muralla de coches que ponen en tu recorrido.

Cuando el coche de policía circula en tu mismo sentido, intentará cerrarte en el momento en que llegues a su altura, aguanta hasta el último momento y pega un volantazo para incorporarte a su carril, justo cuando llegues a su lado. Le harás un regate espectacular.

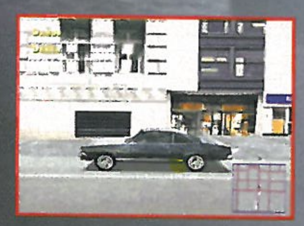
LOS COCHES

Coche standard de Miami: El coche de Miami es un Ford Mustang de color oscuro, muy agradecido en los giros, bastante potente y un lo suficientemente pesado para aguantar las embestidas de la policía. La verdad es que le hemos echado de menos al cambiar de ciudad.

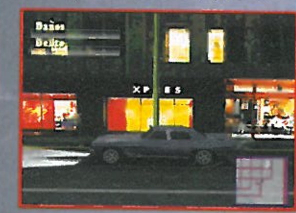


Coche standard de San Francisco: Tiene un control en las curvas mucho más extraño que el anterior. Cuesta bastante acostumbrarse.

Una vez que le cojas el truquillo verás que es un coche muy fiable pero con una tendencia a no dejar de botar cuando saltas en los cambios de rasante de la ciudad. En mojado su comportamiento es excelente.



Coche standard de Los Angeles: El Buick Riviera que nos han encasquetado en las oscuras fases de esta urbe es el peor de los cuatro coches oficiales. Es una especie de tanqueta pesada, no tiene demasiada velocidad y te exigirá más habilidad al volante para llegar a controlarla. Tiene la ventaja que aguanta bien los golpes.



Coche standard de New York: Aquí ya cambia la cosa. Nuestro carruaje es veloz, con un nervio importante, duro y con una maniobrabilidad que te permitirá cambiar de calle a mucha más velocidad.

Con él podrás a salir airoso de más de un apuro en las complicadas misiones de la Gran Manzana.



Taxi: Es muy rápido y, lo que es mejor, puedes dar un cambio de dirección utilizando nada más que un carril de la calzada.

Con este "andevamos" protagonizarás la fase "Taxi", una de las más divertidas del juego, en la que tendrás que aterrorizar a un pasajero.

También podrás correr con él en "Coge un Taxi".



Camioneta Pick-up: Esta camioneta esconde una cantidad de caballos importante, pero su control de volante es muy brusco. Lo podrás utilizar en la misión "En la camioneta".



Ford Gran Torino: Este vehículo es una maravilla, muy manejable y rápido. Atrévete a realizar virguerías de todo tipo con él. De color rojo y con una banda blanca, recuerda mucho al que aparecía en la famosa serie de televisión "Starsky y Hutch". Lo podrás usar en las misiones "Esconde las pruebas" y "La chatarra de Luther", también si eliges la opción de dar un paseo por la ciudad de New York.



Ford Mustang Mach One: En "Vaya superpaseo", podrás pisar el acelerador de esta máquina. Un bólido con una potencia increíble con el que alcanzarás una velocidad que te dejará pegado al asiento. Precisamente por esto debes tener cuidado cuando gires, si no quieres ver de cerca las esquinas.

Coche de policía: ¿Por qué será que la pasma tiene el mejor vehículo del juego? Supera a los demás en casi todos los aspectos, por si fuera poco en lugar de claxon tiene la sirena con la que, como diría Raphael, puedes montar un "escándalo" de cuidado por toda la ciudad, así que no te reprimas. Las misiones en las que aparece son "Roba un coche de la pasma" y "El accidente".



Coche blindado: En el último trabajito "la carrera del Presidente", tendrás en tus manos este autentico acorazado, aguanta mucho castigo, pero es muy pesado y poco maniobrable.

Su inercia en los giros es bastante grande y en suelo mojado su comportamiento empeora.



Aparte de todos estos cacharros, en el segundo objetivo de la misión "El barrido", conduciremos un pequeño coche gris claro de unas prestaciones más que aceptables.

CIUDADES

MIAMI

LA MISIONES DE MIAMI:

LA PRUEBA DEL APARCAMIENTO

ESCONDE LAS PRUEBAS

EL TRABAJITO DEL BANCO

EL "PASEO" DE TICCO

EL MALETÍN POR UNA LLAVE

TANNER SE ENCUENTRA CON RUFUS

EL BARRIDO

AJUSTE DE CUENTAS

ACABA CON JEAN-PAUL

VAYA SUPERPASEO

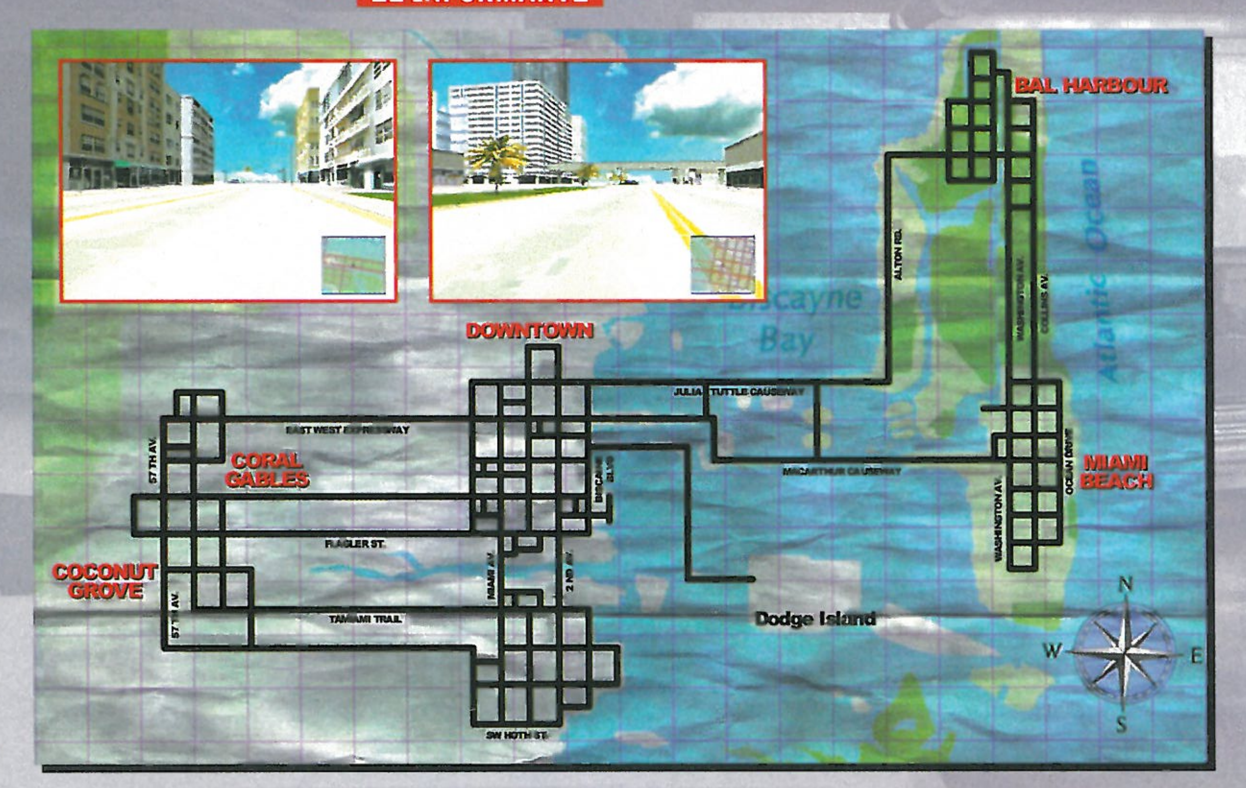
LLEGA UN CARGAMENTO

PREPARA UNA TRAMPA

SACA EL COCHE DE D'IANGIO

EL INFORMANTE

Ciudad de grandes contrastes. Avenidas largas que la unen con la bahía y callejones estrechos para perderse con facilidad, autopistas y carreteras estrechas, muchos espacios abiertos y complejos de grandes edificios. La impresión general es la de una ciudad limpia a la vista, con edificios no demasiado altos y tráfico abundante, en la que conducir es un placer. Por algo se van a vivir allí los famosos, ¿no os parece?. Tiene varias rutas estrechas que unen las dos avenidas de la bahía, y una más que te lleva hasta el puerto. Los primeros te serán muy útiles para despistar a la policía. Ten especial cuidado en los puentes de la zona de la playa.



SAN FRANCISCO

LA MISIONES DE SAN FRANCISCO:

EL TRABAJITO DEL CASINO

EL MALETÍN

VISITA AL CENTRO COMERCIAL

TAXI

ARMAS EN EL MALETERO

EN LA CAMIONETA

COSY AL HELICÓPTERO

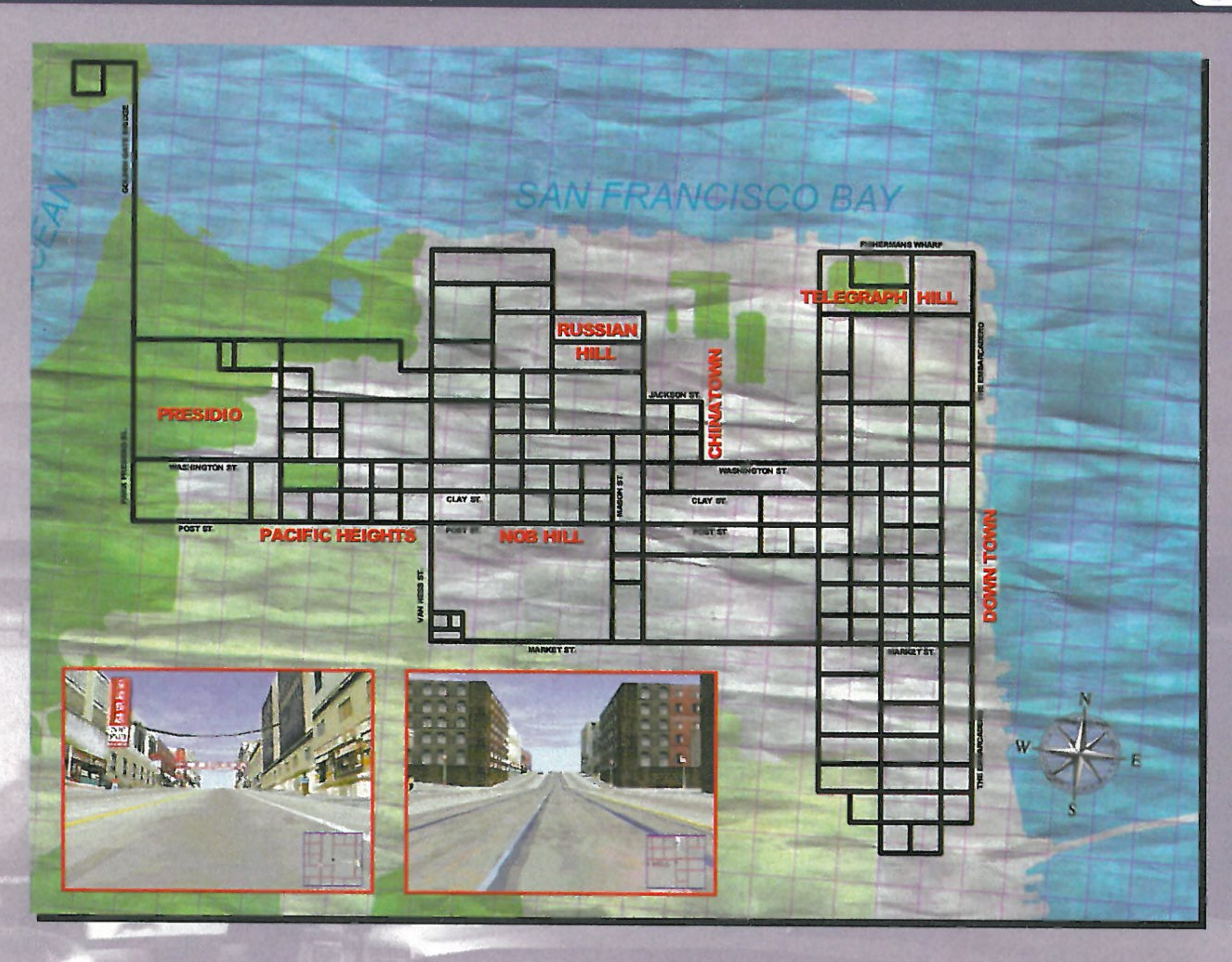
UNA MISIÓN PIADOSA

PUNTO DE RECOGIDA EN CHINATOWN

LA TRAMPA

PUNTO DE RECOGIDA EN HYDE STREET

TANNER Y SLATER



Particularmente es la ciudad que más nos gusta por su alto grado de realismo y porque en ella tienen lugar las misiones más divertidas.

¿Quién no ha visto alguna vez en alguna película una persecución de coches por estas calles? Pues bien, ahora vas a poder vivirlas en tu propia carrocería en este increíble escenario que te brinda todos los detalles para que disfrutes a tope.

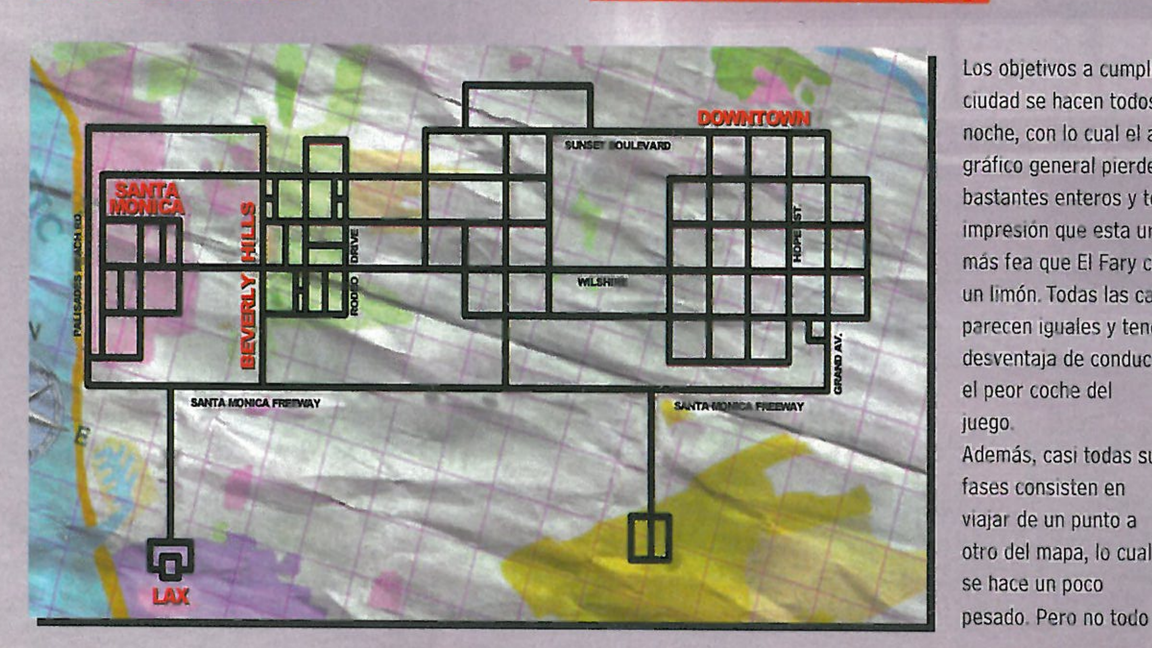
Vas a encontrar el Barrio Chino, el Golden Gate, los tranvías que más de una vez te pondrán en un aprieto, y los espectaculares saltos cuando coronas los cambios de rasante del final de sus empinadísimas cuestas.

Eso sí, los postes de los semáforos están puestos con muy mala idea, justo en las esquinas, y seguro que alguna vez te quedas encasquillado en ellos. Ten cuidadito y disfruta volando.

LOS ANGELES

LA MISIONES DE LOS ANGELES:

- ROBA UN COCHE DE LA PASMA → LA PERSECUCIÓN → EL INTENTO DE ASESINATO DE MADDOX
- LUCKY AL HOSPITAL → MAYA → EL INTENTO DE ASESINATO DE MADDOX
- EL INTENTO DE ASESINATO DE MADDOX → LUCKY A LA CAMA
- EL INTENTO DE ASESINATO DE MADDOX → LA FUGA DE BEVERLY HILLS
- EL INTENTO DE ASESINATO DE MADDOX → LA CARRERA DE PRUEBA



Los objetivos a cumplir en esta ciudad se hacen todos por la noche, con lo cual el aspecto gráfico general pierde bastantes enteros y te dará la impresión que esta urbe es más fea que El Fary chupando un limón. Todas las calles parecen iguales y tenemos la desventaja de conducir el peor coche del juego.

Además, casi todas sus fases consisten en viajar de un punto a otro del mapa, lo cual se hace un poco pesado. Pero no todo va a ser malo, tan sólo tienes ocho misiones que realizar.





NEW YORK

LA MISIONES DE NEW YORK:

- CAMBIO EN GCS → EL ACCIDENTE
- EL ACCIDENTE → COGE UN TAXI
- EL ACCIDENTE → DESTROZA LAS RUEDAS DE GRANGER
- COGE UN TAXI → ELIMINA A LOS CHICOS DE GRANGER → NO CEDA EL PASO → LA CARRERA DEL PRESIDENTE
- EL MONTÓN DE CHATARRA DE LUTHER → EL RESCATE
- EL RESCATE → COGE UN TAXI
- EL RESCATE → DESTROZA LAS RUEDAS DE GRANGER
- DESTROZA LAS RUEDAS DE GRANGER → LOS NEGATIVOS → LA SITUACIÓN DE ALI → LA CARRERA DEL PRESIDENTE

New York..., New York.... que cantara Frank Sinatra, es una auténtica delicia para la vista. De realización técnica impecable, en ella se pueden ver varios edificios conocidos y el mítico puente de Brooklyn. Esta cargada de detalles fantásticos como el vapor saliendo de las alcantarillas, el gran tráfico de taxis amarillos que te cierran el paso a la mínima, y los parques, con estatua en el centro y todo. La Gran Manzana es el final de fiesta de *Driver*, un auténtico regalo para todos nosotros y, como colofón, llegarán los fuegos artificiales con la fase más espectacular, emocionante y difícil del juego : "La carrera del Presidente".

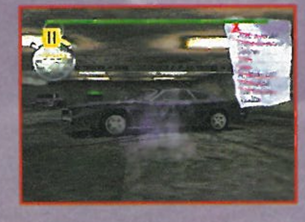






LA PRUEBA DEL GARAJE

A continuación te explicamos la forma de superar esta prueba con la que hemos obtenido mejor tiempo y además de una manera más sencilla y práctica de realizar.
Ten en cuenta que tu coche sólo aguantara cuatro golpes, así que ten cuidado de no llegar hasta este límite o tendrás que empezar de nuevo.
La prueba de "aceleración a fondo" normalmente te la validarán cuando estés efectuando las demás.
Nada más empezar acelera al máximo y dirígete hacia la pared el fondo, antes de llegar frena en seco para evitar el choque, y obtendrás "velocidad" y "test de frenos", (es importante que apures la frenada todo lo que puedas).
Mantén el freno pulsado y saldrás marcha atrás, cuando consigas una cierta velocidad, suelta el freno y presiona izquierda o derecha hasta que el vehículo quede mirando en la dirección contraria. Ya tenemos "marcha atrás 180º", la más difícil.
Prepárate ahora para sacar chispas de las ruedas. Inmediatamente oprime y mantén apretado el botón círculo a la vez que tuerces la dirección del vehículo hasta que des un giro de "360º".



Ahora efectuamos el "slalom", sorteando las columnas de uno de los dos lados del garaje en un sentido y después en el contrario. No te ajustes demasiado, es mejor pasarlas con un ángulo algo más abierto que arriesgarse a perder la prueba por culpa de un rasguño.
Nada más terminar el slalom inicia la "vuelta" alrededor del garaje, presta especial atención en no colisionar con los coches aparcados para no perder tiempo.



Cuando hayas acabado sólo te quedará el giro de "180º" y el test del "freno de mano".
Ve por el centro del garaje acelerando fuerte y pulsa el freno de mano, o lo que es lo mismo, el botón triángulo y gira el volante hasta que el coche de un cambio de sentido completo. Con esta maniobra te validarán estas dos últimas pruebas y te darán el trabajo de conductor.
Si eres de los que le gusta picarse con los amiguetes, te podemos garantizar que con un poco de practica se puede conseguir en menos de 30 seg.



LAS MISIONES

MIAMI: EL TRABAJITO DEL BANCO

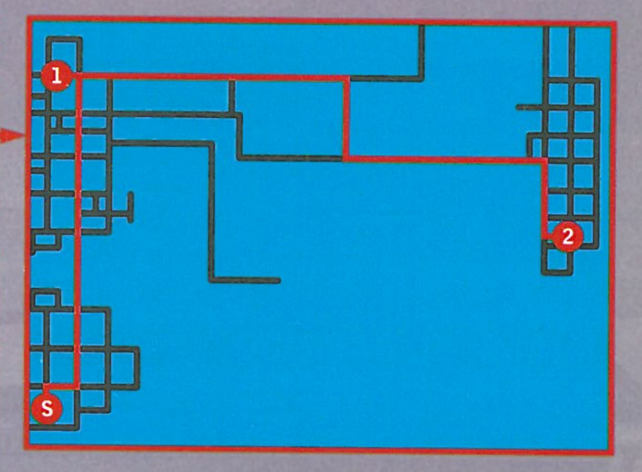
Dificultad - Muy baja.
Coche - Standard.
1."Ve al banco".
Tienes 1'20" para llegar a la puerta del banco, recoger a los atracadores y ayudarles a escapar. Si llegas pronto saldrá un mensaje para que vuelvas después, pero, si no hay "poli", espera allí.
2."Ve al depósito".
No hay tiempo, así que ve tranquilo, dando esquinazo a la policía, y llegarás sin problema.









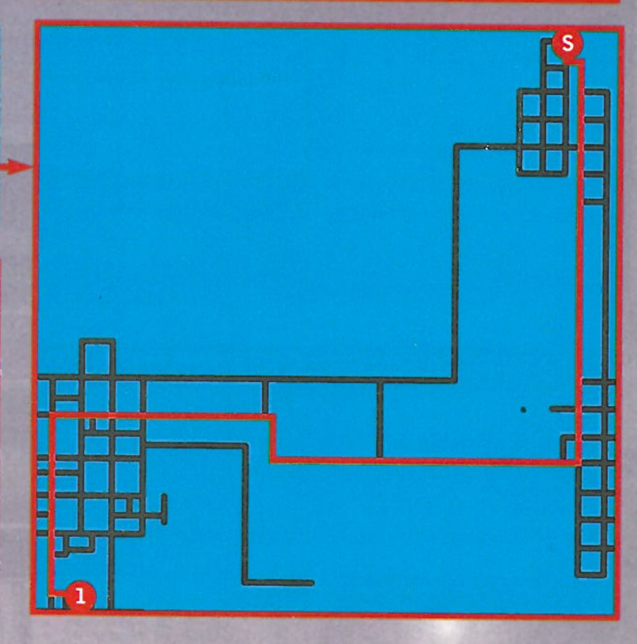


MIAMI: ESCONDE LAS PRUEBAS

Dificultad - Baja.
Coche - Ford Gran Torino.
1."Lleva el coche al desguace".
No hay límite de tiempo. Sigue la ruta que te indicamos y no tendrás mucha compañía. De todos modos, tienes que despistar a la pasma antes de llegar al destino.

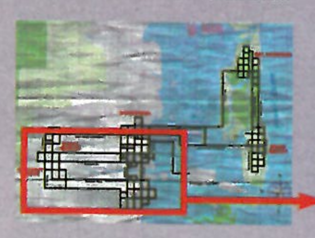


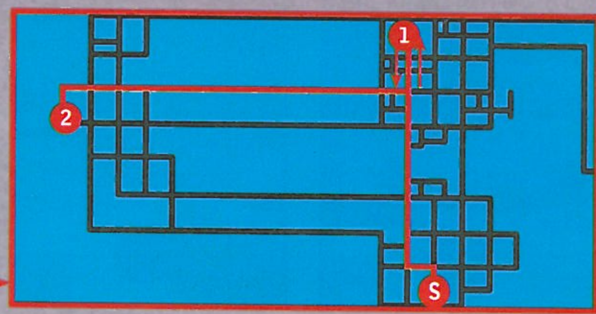




MIAMI: EL "PASEO" DE TICCO

Dificultad - Baja.
Coche - Standard.
1."Recoge a Ticco".
Tienes 1'15" para recoger al tal Ticco en el centro de la ciudad. Esta fase es nocturna y los faros de tu coche alumbran muy poco, aún así, debe sobrarte tiempo.
2."Llevalo donde quiera".
Llévale de visita a casa de Guy, al que disparará nada mas entrar. No puedes llegar con la policía detrás, pero tampoco tienes límite de tiempo.











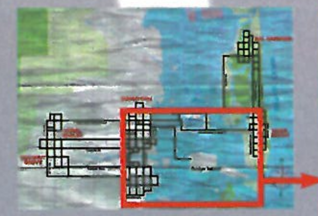


MIAMI: EL MALETÍN POR UNA LLAVE

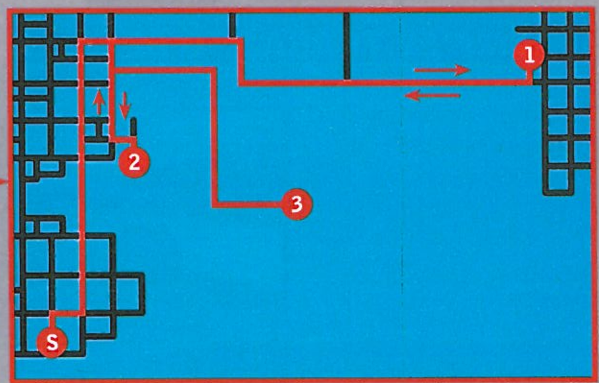
Dificultad - Alta.
Coche - Standard.
1."Ve a su encuentro". Tienes que llegar en 2 minutos, aunque sea acompañado de la pasma.
2."Haz el cambio". Tienes 1'35" para volver por la carretera que te llevó a la zona de la playa. Vas a encontrar controles, pero tú ya sabes lo que tienes que hacer con ellos.



3."Persigue al barco". Dispones de 2'20". Utilizas la pistola por primera vez en el tiroteo del cambio del maletín. Dirígete rápido al embarcadero

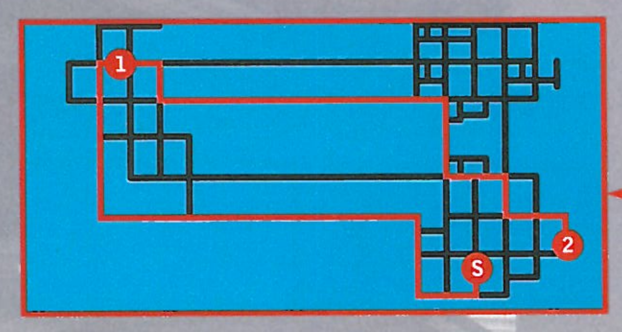


y ten cuidado con la policía. Cuando veas unas cajas en el puerto arremete contra ellas y entra en las naves. Las flechas muestran el recorrido correcto.

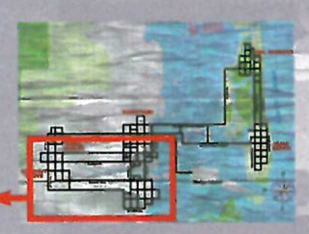


MIAMI: EL BARRIDO

Dificultad - Baja.
Coche - En objetivo uno, el standard de Miami. En el objetivo dos, el coche pequeño gris claro.
1."Recoge el coche". Tienes 2 minutos para llegar sobrado de tiempo. Al llegar no entres por la puerta del garaje que se abre, porque ese no es el objetivo, tienes que doblar la esquina. A nosotros nos costó repetir tres veces hasta que lo descubrimos.



2."¡Sal de ahí! No tienes límite de tiempo. Con el coche plateado tienes que volver cerca de tu hotel. Tendrás que aprender pronto a manejar este nuevo coche, porque la policía te va a echar el aliento en el cogote.







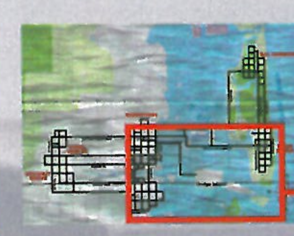


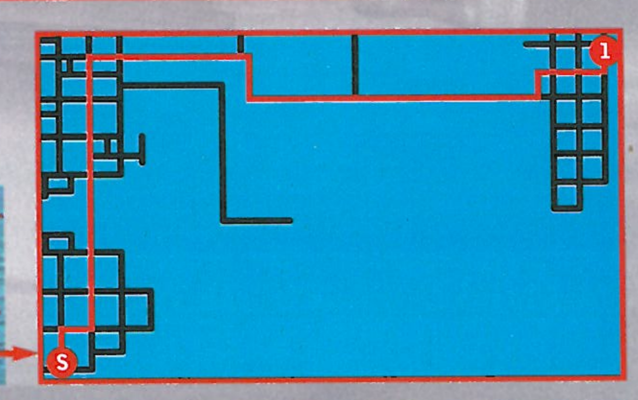
MIAMI: TANNER SE ENCUENTRA CON RUFUS

Dificultad - Baja.
Coche - Standard.
1."Reúnete con Rufus". Tiempo 2'15". Tienes una cita en un bar con Rufus. Y es que ya empieza a sonar tu nombre en los círculos mafiosos, y este individuo te quiere conocer. Ve ligero y te sobrarán cerca de 10 segundos. Rufus te propondrá un trabajito por ocho de los grandes.









MIAMI: ACABA CON JEAN-PAUL

Dificultad - Baja.
Coche - Standard.
1."Machaca el coche blindado". El tiempo limitado varía entre 1'15" y 1'45". Este encarguito no tiene mapa, ya que varía de una partida a otra el recorrido que efectúa el coche que custodia a Jean-Paul.

Si al principio consigues entrar entre la esquina y la farola, poniéndote en paralelo con él, acabarás con su coche en pocos segundos. Si se resiste, intenta rozarle los laterales y le harás mucho daño, no intentes un golpe definitivo o perderás el control de tu coche.

2."Saca a Jean-Paul". Cuentas con 1'55". Desde el lugar donde destroces el coche, tienes que llevarle a la zona de Bal Harbour. El destino es una puerta de garaje que se abre al pasar y que está cerca de un jardín con una valla blancas. Ojo con los controles.

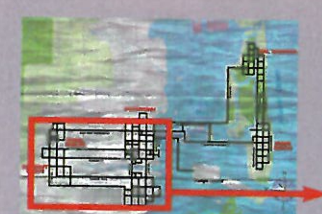
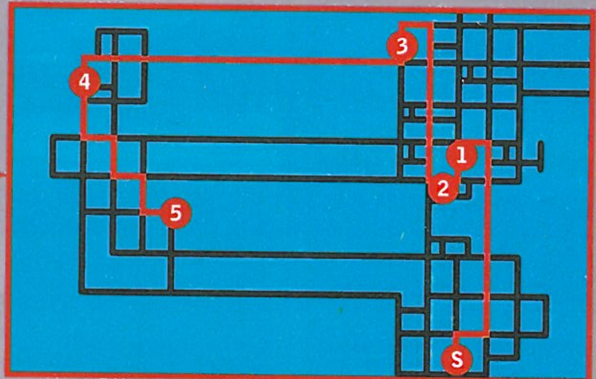






MIAMI: AJUSTE DE CUENTAS



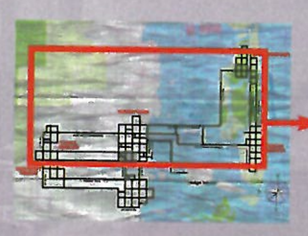
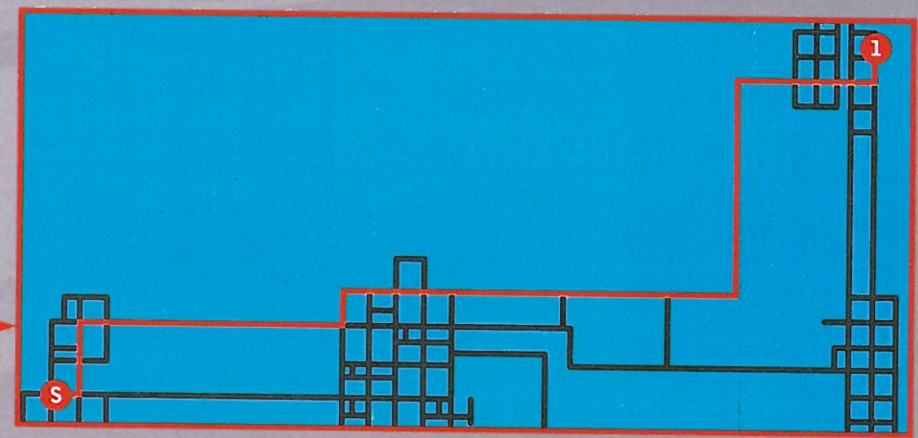
Dificultad - Media.
Coche - Standard.
1."Acaba con los restaurantes".
Tienes 3 minutos, pero recibirás bonificaciones por cada comedor arrasado.
El objetivo es destrozar una cadena de establecimientos a base de entrar con el coche y llevarte las mesas por delante. Aquí te va a hacer mucha falta el mapa, porque si pierdes la orientación es probable que tengas que volver a intentarlo.

MIAMI: VAYA SUPERPASEO

Dificultad - Media.
Coche - Ford Mustang.
1."Lleva este cachorrito a casa".
Llevar este coche por la noche y en 2'55', no va a ser fácil.



Si la policía pone un control en la avenida estrecha, lo tendrás muy negro. Cuando estés llegando te vas a encontrar con un gran salto. El objetivo está oculto en un pequeño callejón.

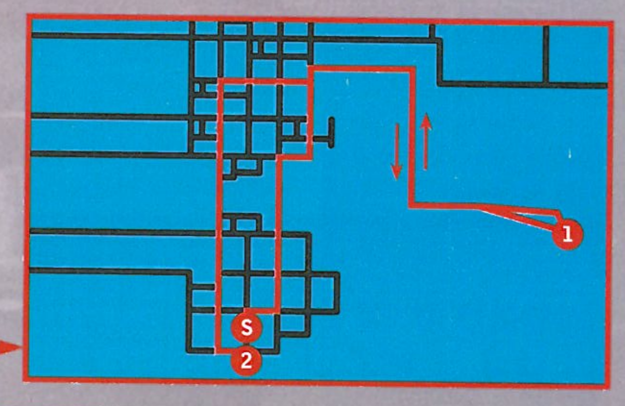



MIAMI: LLEGA UN CARGAMENTO

Dificultad - Media.
Coche - Standard.
1."Recoge el material".
Tiempo 2'45". En este objetivo nocturno, ve hacia el puerto por la ruta que te indicamos y una vez allí pasa entre las cajas y entra en el muelle. El tiempo es justo, pero debería bastarte.




2."Sal de ahí y regresa al motel".
Vuelve de nuevo al motel, sin preocuparte por el crono. Verás algún control que otro.

MIAMI: SACA EL COCHE DE D´IANGIO

Dificultad - Media.
Coche - Standard.
Tiempo variable de 1'45" a 2'05". Después de asistir al trágico final de Rufus a manos de Jessy, en esta misión nuestro objetivo es reducir a chatarra el coche de un mafioso.

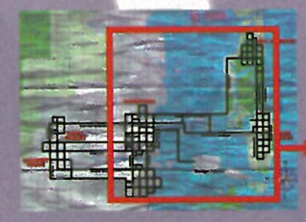
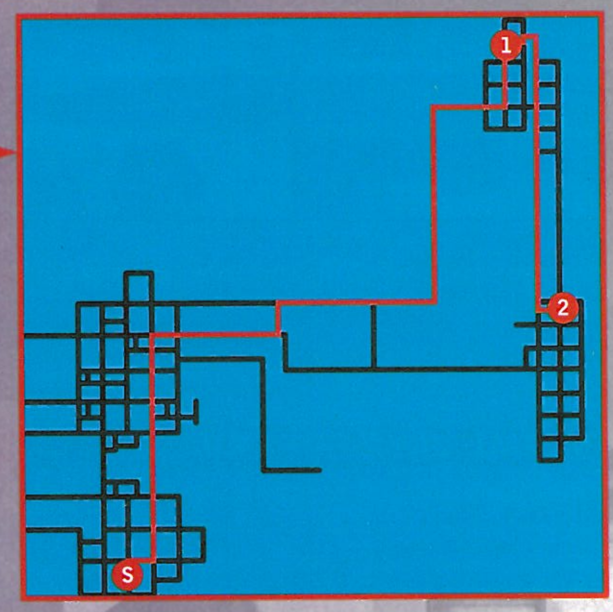
Ya tienes experiencia en este tipo de objetivos, pero ahora tendrás que conducir de noche y sobre suelo mojado.





MIAMI: PREPARA UNA TRAMPA



Dificultad - Muy alta.
Coche - Standard.

1."Destroza su coche".
Tiempo 2'35". Es importante que consultes nuestro itinerario, porque en esta misión hemos fracasado varias veces y de este modo te puedes aprovechar de nuestra experiencia. Ve al objetivo y al llegar sal pitando al punto segundo en Miami Beach.





2."¡Sal de ahí! Te han traicionado".
Cuando salgas de la emboscada, no vayas muy deprisa para no perder al coche que te tiene que seguir. La llegada está en un garaje.

MIAMI: EL INFORMANTE

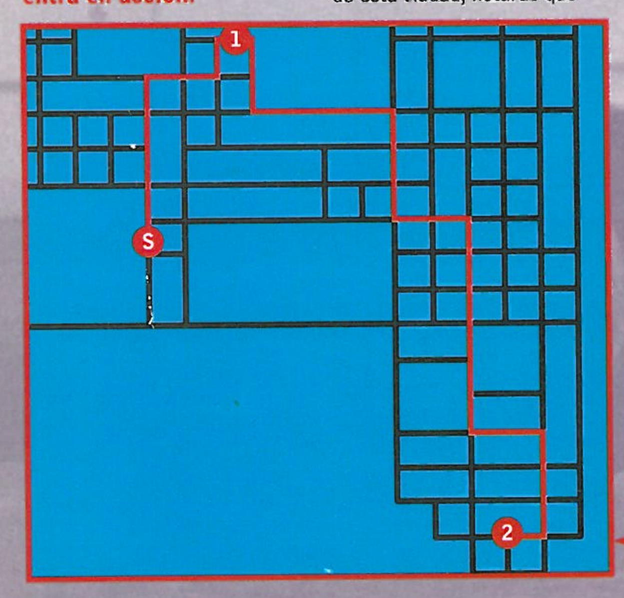
Dificultad - Media.
Coche - Standard.

En está misión tampoco hemos querido marcar el recorrido en el mapa, porque lo divertido es ir siguiendo con la vista al monorrail que tienes que perseguir. Tienes que escapar del acoso al que te someterán dos coches de la pasma nada más salir. Después es cuestión de ir fijándote en la línea que describe la vía situada encima de las columnas, hasta el final del recorrido. Cuando el trenecillo pare, tendrás cinco segundos para frenar tu coche en el punto indicado, si no lo consigues, tendrás que empezar de nuevo.




SAN FRANCISCO: EL TRABAJITO DEL CASINO

Dificultad - Media.
Coche - Por fin, el coche oficial de San Francisco entra en acción.



1."Ve al casino".
Tiempo 1'10". En esta primera toma de contacto con las calles de esta ciudad, notarás que hay que prestar atención a los saltos al llegar a los cambios de rasante. Este coche gira de una forma más extraña que el de Miami, pero se le coge el gusto rápidamente y debes llegar sin problemas en el tiempo indicado.

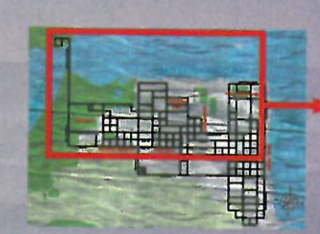
2."Ve al almacén".
El almacén se encuentra oculto por unas cajas que debes atravesar rompiéndolas. No puedes llegar acompañado, pero no hay tiempo límite.

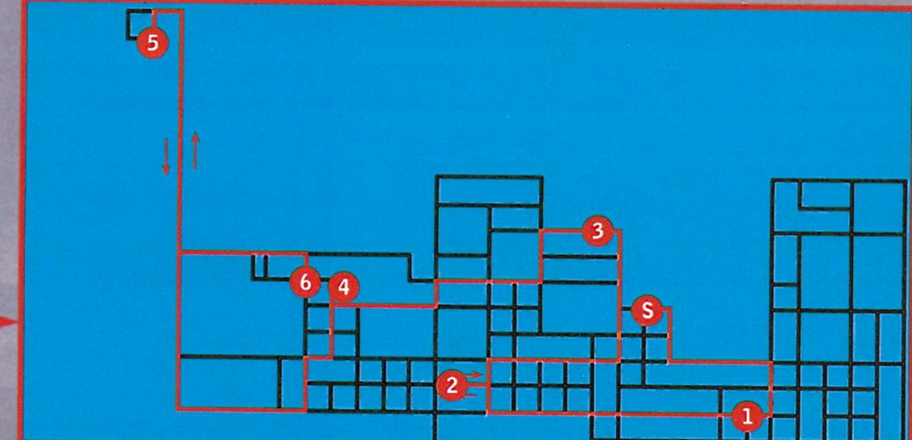





SAN FRANCISCO: EL MALETÍN

Dificultad - Alta.
Coche - Standard.
Dispones de 3'30" para los tres objetivos. Aquí es donde realmente vas a hacerte un experto en la conducción. Procura conservar tu coche en un estado aceptable.
En los siguientes objetivos, los polis te van acosar de verdad. El recorrido que te marcamos aliviará esto un poquito. Para cumplir los encargos cinco y seis sólo dispondrás de 3'30".



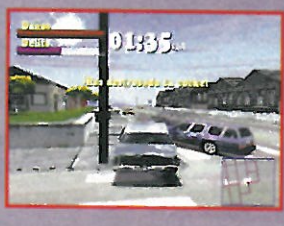


SAN FRANCISCO: ARMAS EN EL MALETERO

Dificultad - Baja.
Coche - Standard.

1."Ve a Fisherman's Wharf".
Aprovecha que el margen de tiempo es amplio (3'20"), para probar todo lo que se te ocurra para mejorar tus giros.

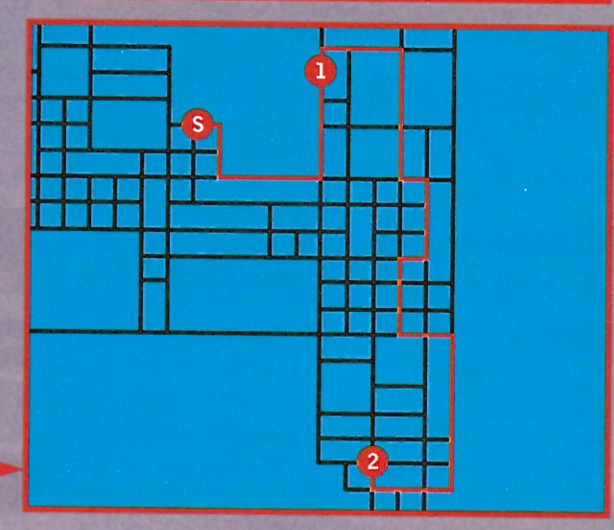
2."Haz la entrega".
Sin tiempo. Un objetivo sencillo, pero que se complica en la llegada ya que el punto de destino está oculto en una parcela. Dando la vuelta encontrarás unas cajas que te dan acceso al interior.









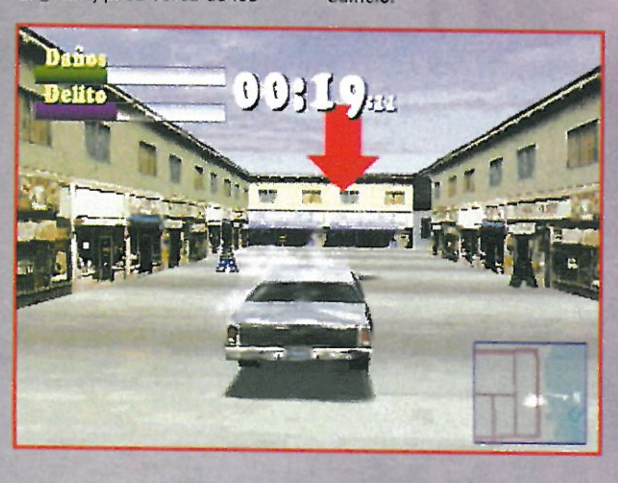


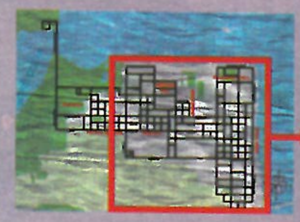
SAN FRANCISCO: VISITA AL CENTRO COMERCIAL

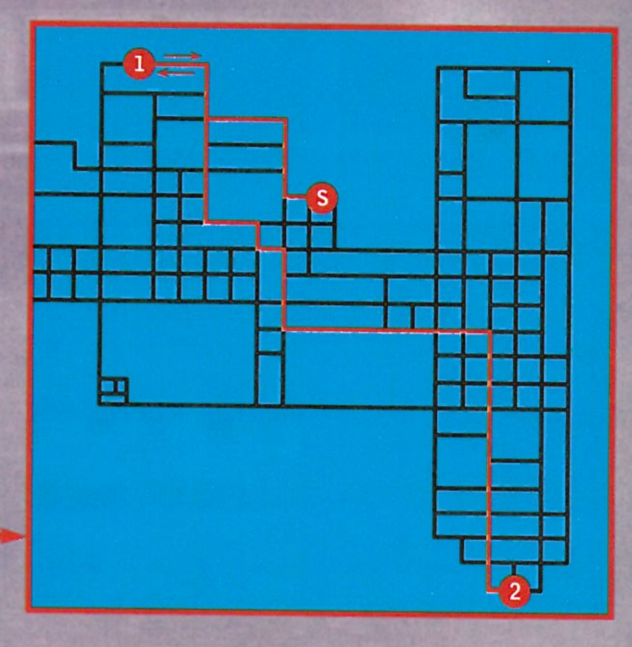
Dificultad - Baja.
Coche - Standard.

1."Ve de compras".
Tiempo 1'40". Cuando estés llegando, pasa cerca de los conos de la calle y entra por un callejón, ya que los gangsters te estás esperando en un patio posterior del edificio.
En cuanto monten en tu coche plateado, los agentes te bloquearán la salida, así que utiliza tus mejores artes para salir rápido de allí.

2."Ve al patio".
Si consigues escapar te espera uno de los recorridos más largos del juego, disfrútalo y recuerda que tienes que llegar sin policía. Tranquilo, no tienes límite de tiempo.







SAN FRANCISCO: TAXI

Dificultad - Baja.
Coche - ¡El taxi!
El encargo que te ha caído es el de asustar a un tipo haciéndote pasar por un taxista más loco que Mel Gibson en la película Conspiración. Es muy divertido oír al pobre hombre dentro del taxi gritar todo tipo de cosas: ¡Uhhh!, ¡Ohhh!, ¡Pero ¿qué es lo que quiere?, ¡¡Sáquenme de aquiiii!! Tienes 1 minuto. Practica lo que aprendiste en la prueba del aparcamiento, el giro marcha atrás 180º y el de 360º conseguirán que la barra de susto se ponga por las nubes. Un buen golpe de frente contra otro coche, también es muy efectivo.



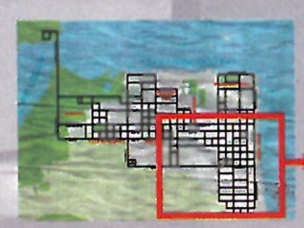


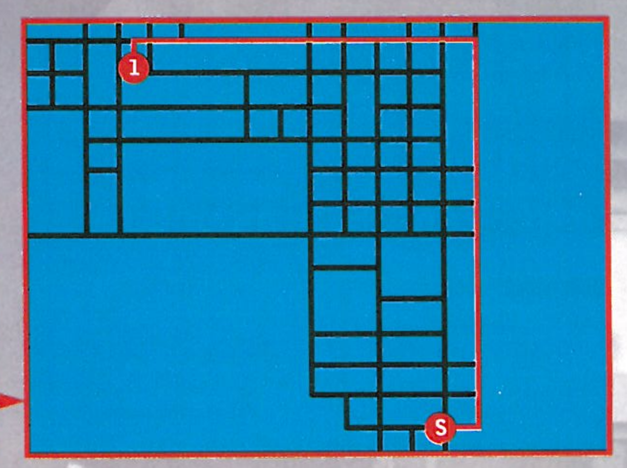
SAN FRANCISCO: EN LA CAMIONETA

Dificultad - Media.
Coche - El Pick-up.
1."¡Sal de ahí!, cuidado con la caja".
Sin tiempo. En la parte de atrás del vehículo llevas una caja con explosivos que te pueden hacer saltar por los aires al menor descuido. Sigue nuestra ruta y evita hacer giros bruscos. La policía te va a acosar bastante y los demás conductores tendrán una especial tendencia a cruzarse en tu camino.
Al final hay unos pequeños saltos que pueden dar al traste con la misión. La entrega tienes que hacerla entrando por un callejón con un par de tiendas chinas en las esquinas.









SAN FRANCISCO: COSY AL HELICÓPTERO

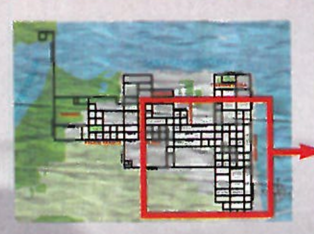
Dificultad - Media
Coche - Standard
1."Recoge a Cosy".
Tiempo 40". No andas muy sobrado de cronómetro, así que pisa el pedal del acelerador a fondo. No importa llegar con perseguidores.

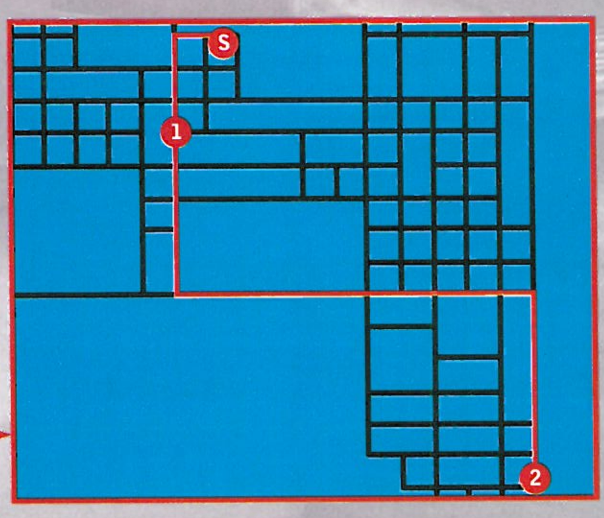
2."Lleva a Cosy al helicóptero".
Tiempo 2'25". Cuidado con la calzada porque está mojada. El helicóptero se encuentra en un pequeño jardín y no importará que llegues con toda la pasma detrás de ti.







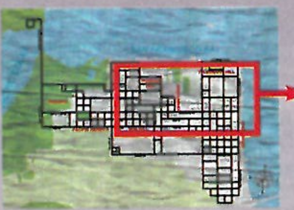


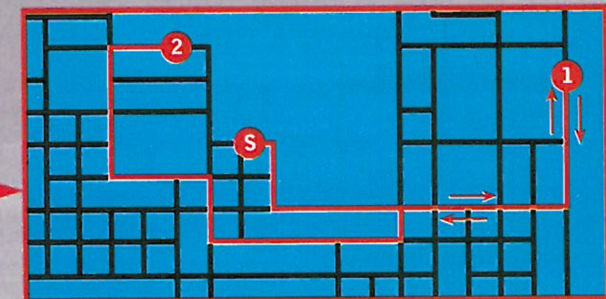


SAN FRANCISCO: EL PUNTO DE RECOGIDA EN CHINATOWN

Dificultad - Media.
Coche - Standard.
1."Recógelos".
Se trata de un objetivo sin complicaciones, y como tienes 2 minutos, seguro que te sobrarán bastante tiempo.
2."Llévalos donde te digan".
No tienes que preocuparte por el reloj. Lo único has de tener en cuenta es la llegada, ya que allí, te esperaran bastantes admiradores tuyos, trabajadores de la comisaría más cercana.



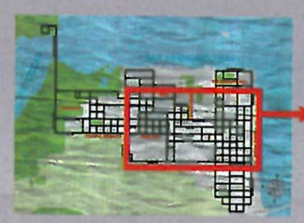


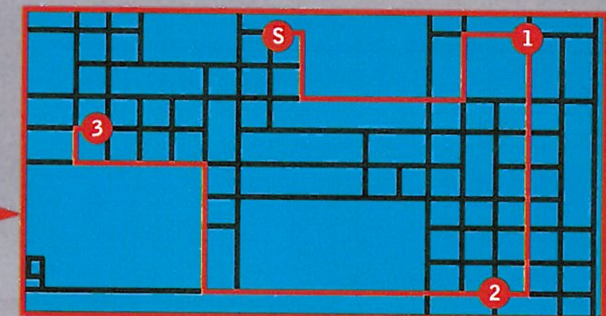


SAN FRANCISCO: UNA MISIÓN PIADOSA

Dificultad - Media.
Coche - Standard.
1."Ve a la cabina".
No importa que la policía te siga. A esta cabina puedes llegar sin dificultad en el tiempo exigido (1'15").
2."2ª cabina".
Tiempo 1 minuto. Está muy cerca y se llega rápido.
3."3ª cabina". Tiempo 1'40". Este es el momento en el que vas a tener problemas con el cronómetro.
Cuando llegues, rescatarás a Mojo y acabarás la misión.



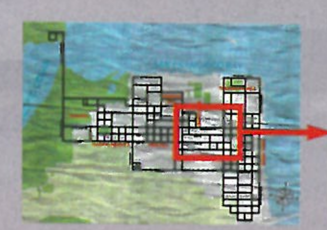


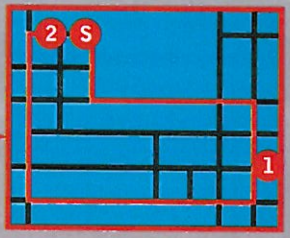


SAN FRANCISCO: LA TRAMPA

Dificultad - Alta.
Coche - Standard.
1."Ve al garaje".
Tiempo 1'30". Tienes que dirigirte al garaje dándole caña porque el tiempo es ajustadísimo. La entrada se encuentra camuflada en la fachada del edificio.
2."¡Es una trampa! Regresa al motel".
La bofia ha bloqueado la salida, intenta salir sin que te destrocen el coche.



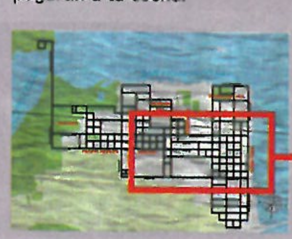


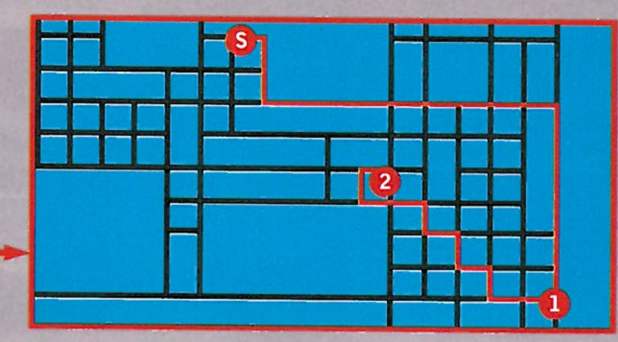


SAN FRANCISCO: EL PUNTO DE RECOGIDA EN HYDE STREET

Dificultad - Alta.
Coche - Standard.
1."Ve a recoger a Ross".
Tiempo 1'45". Ross va subido en el tranvía rojo y debes llegar al final de su recorrido antes que él. Vas muy justo.
2."Llevaselo a Castaldi".
Hay que llevarlo al parking de la plaza del centro. La entrada es subterránea y no se ve a primera vista. Procura que la barra de daños este bastante vacía, ya que no puedes llegar con compañía, y los policías se pegarán a tu coche.

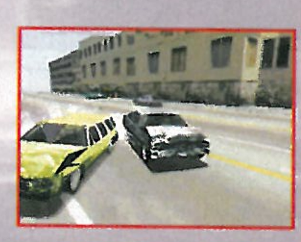


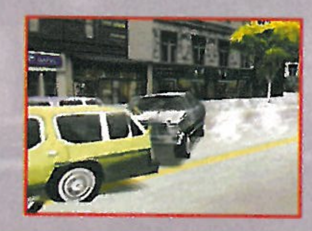




SAN FRANCISCO: TANNER Y SLATER

Dificultad - Media.
Coche - Standard.
Tiempo variable entre 1'15" y 1'25". Ya va siendo hora de eliminar a Slater, tu competencia. Tienes que destrozarle el coche.
Los dos vehículos tienen una velocidad parecida, así que intenta ponerte a su lado y rozarle los laterales. Otra táctica (más arriesgada) es aprovechar un salto y caer sobre él. Un sólo golpe y listo.

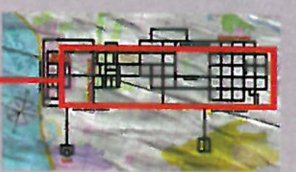






LOS ANGELES: LUCKY AL HOSPITAL

Dificultad - Media.
Coche - Te presentamos el coche de Los Angeles, que no te pase nada.
1."Ve a por Lucky".
Tiempo 1 minuto. Vas con el tiempo muy ajustado, procura no cometer errores y cuando estés cerca del objetivo, fíjate en un esquinazo de color rojo y un pequeño callejón. Está muy camuflado y te costará verlo.
2."Lleva a Lucky al hospital".
Tiempo 1'50". El único problema, es que no puedes llegar con los agentes acompañándote.







LOS ANGELES: ROBA UN COCHE DE LA PASMA

Dificultad - Alta.
Coche - El coche de policía.



1."Lleva el coche al depósito".
Tiempo 2'45". A partir de ahora sólo trabajarás para Castaldi, que necesita un coche de policía. La única condición que te imponen es que hay que entregarlo como nuevo, de modo que ten especial cuidado en no cascarlo demasiado. Acuérdate de encender la sirena para que los demás conductores sepan que tienes prisa y se aparten.



LOS ANGELES: LA PERSECUCIÓN

Dificultad - Muy alta.
Coche - Standard.
Tiempo variable de 2'30 a 2'50". Tienes que evitar a toda costa que Duval llegue a su destino. En esta ocasión, nuestro rival lleva una camioneta con la cual se mueve como pez en el agua por el asfalto mojado. Te va a costar un mundo darle alcance y mucho más conseguir golpearle las suficientes veces como para ganarle. El único consejo que te podemos dar es que intentes adivinar hacia donde va a girar y le cortes en la curva para golpearle en un lateral.





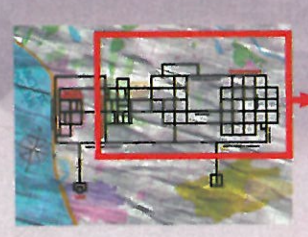
LOS ANGELES: MAYA

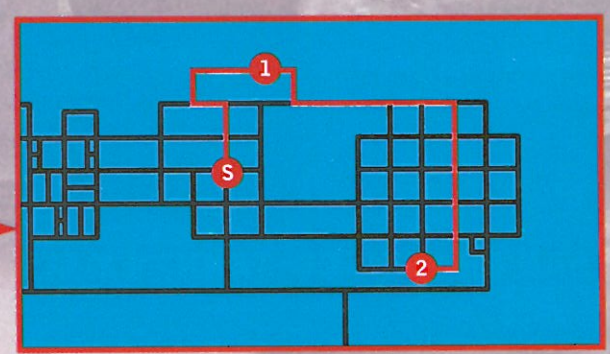
Dificultad - Media.
Coche - Standard.

1."¡Rápido! Ve a por Maya".
Tienes que recoger a Maya, (es una chica, no la abeja), en 55 segundos. No vas a encontrar policía en esta fase.

2."Llévala al hospital".
Tiempo 1'15". La chica se encuentra fatal y si no llegas a tiempo puede morir dentro de tu coche. Probablemente este es el objetivo más ajustado de tiempo del juego. La bajada al hospital es muy peligrosa por los continuos cruces de los coches en las intersecciones de las calles.







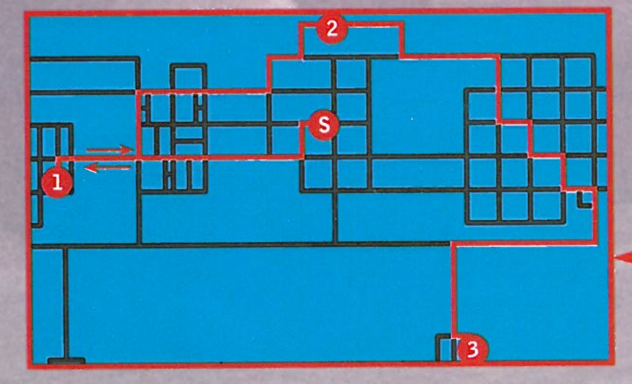
LOS ANGELES: EL INTENTO DE ASESINATO DE MADDOX

Dificultad - Muy alta.
Coche - Standard.

1."Recoge a los matones".
Tiempo 1'41". Avisarás a la pasma para evitar que Maddox muera. Los matones nos están esperando en la tercera planta del parking, así que no pierdas mucho tiempo por las rampas.

2."Ve al teatro chino".
Tiempo 2'10". Si te desorientas al salir del parking estarás perdido. Conserva la barra de daños intacta: te hará falta.

3."¡La pasma! ¡Sal!"
Tienes que viajar a la otra punta de la ciudad. Vas a encontrar varios controles y la llegada está oculta en un pequeño cobertizo.











LOS ANGELES: LUCKY A LA CAMA

Dificultad - Alta
Coche - Standard

1."Recoge a los gangsters".
El objetivo está cerca y te tiene que dar tiempo de sobra.

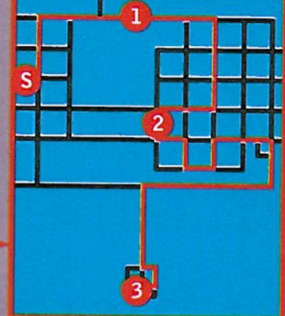
2."Sácalo de aquí".
Con un minuto vas apurado, además, debes llegar solo.

3."Lleva a Lucky a casa".
Una vez que los matones hagan su trabajo y liberen a Lucky, tienes que llevarle a su casa. Es casi seguro que te van a poner algún control por el camino y no hay manera de evitarlo, así que arremete contra ellos. Cuando te acerques al destino tienes que encontrar la casa entre varias parecidas, esto podría dar al traste con la misión. No hay límite de tiempo.









LOS ANGELES: LA FUGA DE BEVERLY HILLS

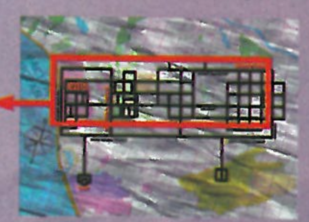
Dificultad - Muy alta.
Coche - Standard.

1."Ve a Beverly Hills".
Está muy cerca, así que no corras tampoco demasiado.

2."Ve al depósito".
Hay que llevarles al centro de la ciudad. El único obstáculo importante es el abundante tráfico. Procura que las barras de daños y delito estén bajas.

3."¡Vaya, la pasma! Utiliza el piso franco".
La comisaría entera te espera en el depósito. El viajecito hasta el piso franco va a convertirse en una huida para salvar la vida.

Sigue el recorrido que te marcamos para aliviar un poco la presión policial. Al menos no tienes límite de tiempo.





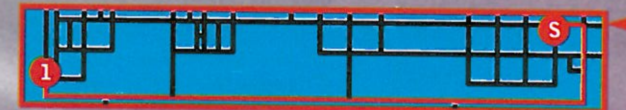


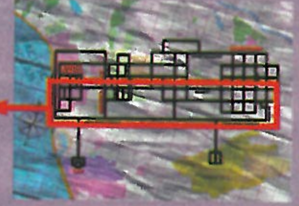
LOS ANGELES: LA CARRERA DE PRUEBA

Dificultad - Media
Coche - Standard

1."Corre lo que puedas".
Por debajo de los 2' 20" es un buen tiempo. El encargo consiste en cronometrar el trayecto hasta un almacén.

Tienes que ir muy rápido y no cometer errores. Te parecerá que no llegas nunca, debido a las ralentizaciones y al cascajo de coche que llevas, pero se puede conseguir a la primera.







NEW YORK: EL CAMBIO EN GRAND CENTRAL STATION

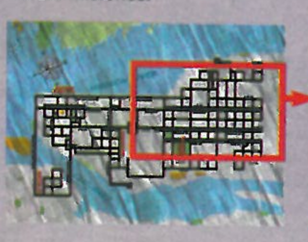
Dificultad - Normal.
Coche - La maravilla con ruedas de Nueva York.

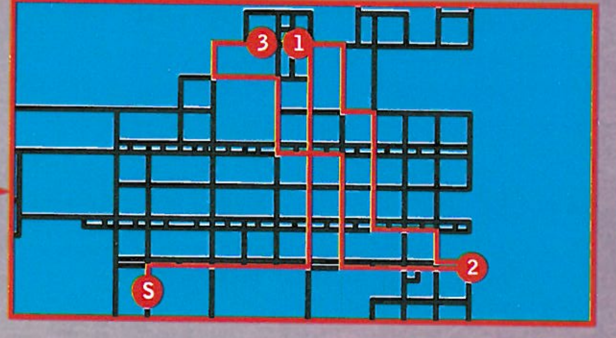
1."Reúnete con el contacto".
Tienes 3'20". Entramos en contacto con esta enorme ciudad, donde las distancias son muy largas y eso es algo que se reflejará en los tiempos de las misiones.

En los dos primeros objetivos no llevarás delito. Cuidado con los taxis en los cruces, y no vayas a tumba abierta ya que te sobra mucho tiempo para conseguirlo sin necesidad de dañar el coche.

2."Ve a Grand Central Station".
Tienes que llevarle la llave a un tipo con un sombrero tejano. Ve con calma, pero cuidado con la policía que no te dejará ni un momento.

3."¡Te están pisando los talones!".
A los habituales policías, se le van a sumar a partir de ahora, unos cadillac negros sin identificación exterior que son muy rápidos y peligrosos. Ojo con ellos.







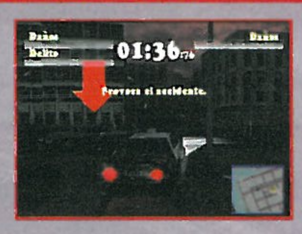
NEW YORK: EL MONTÓN DE CHATARRA DE LUTHER

Dificultad - Media.
Coche - Ford Gran Torino.
1."Lleva este montón de chatarra al patio"
En realidad en esta misión el recorrido que debes hacer da un poco igual, ya que el coche que conduces, lejos de ser una chatarra, es una auténtica pasada en potencia y agilidad. Prueba recorridos alternativos y salta todas las normas, siembra el pánico y pásatelo como un enano. Lo único a tener en cuenta es que tu barra de daños desde el principio está alta y que debes llegar al patio sin compañía.




NEW YORK: EL ACCIDENTE

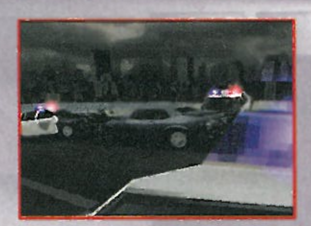


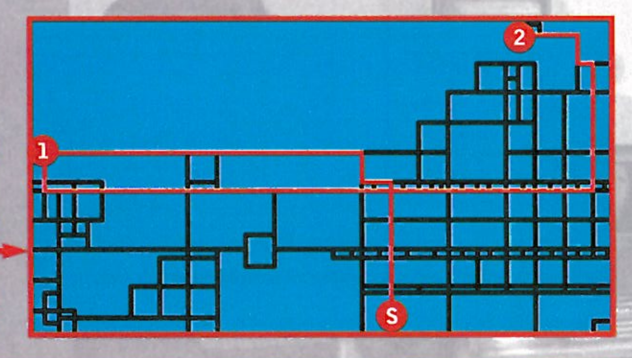


Dificultad - Media.
Coche - Coche de policía.
El tiempo varía de uno a dos minutos. Estamos en un callejón cerrado por una valla esperando a que pase nuestro objetivo para machacarlo y que parezca que lo ha hecho la pasma. No esperes a verlo cruzar, en cuanto puedas pisa a fondo y si lo haces rápido, casi seguro que le coges de pleno en el costado. Aunque falles en esta primera embestida, no debe darte mucha guerra porque tu coche es bastante veloz. Con la sirena le darás más realismo.

NEW YORK: EL RESCATE

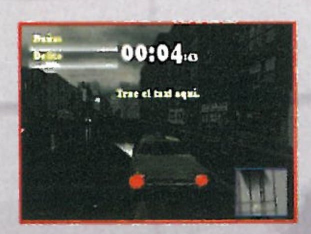
Dificultad - Muy alta.
Coche - Standard.
1."¡Sácalos de ahí!".
Tiempo 2'40". Dirígete hasta Battery Park City, verás la entrada a este jardín trasero, si te metes por un callejón entre dos edificios.
2."¡Vámonos deprisa!".
Nada más rescatar a los mafiosos, se nos echan encima varios coches policiales. Esquívalos y sal rápidamente. Es importante que sigas al pie de la letra el recorrido marcado ya que te vas a encontrar muchos controles y por la avenida se esquivan mejor. No puedes llegar acompañado.



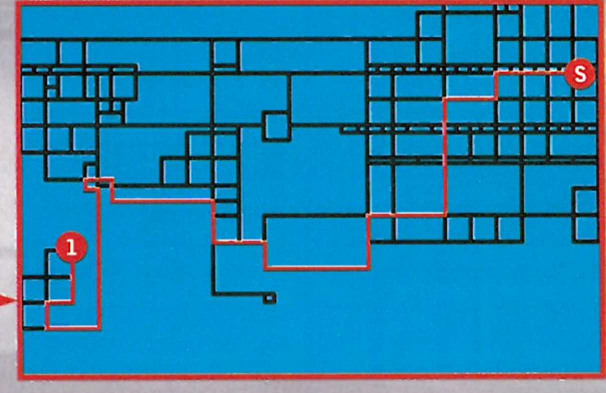


NEW YORK: COGE UN TAXI

Dificultad - Media.
Coche - El taxi.
1."¡Trae el taxi aquí!".
Hay que entregar el taxi evitando a toda costa los golpes tontos, ya que lo quieren en buen estado. Tranquilo, que no tienes límite de tiempo. Dirígete al puente de Brooklin que está hasta arriba de trafico y manténte alejado de la policía vigilando el radar. Teniendo en cuenta esto, la misión te puede resultar un paseo.



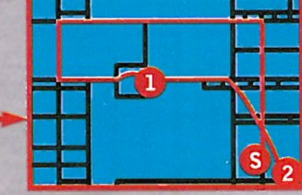




NEW YORK: DESTROZA LAS RUEDAS DEL GRANGER

Dificultad - Alta.
Coche - Standard.
1."Destroza el coche de Granger".
Tienes 2 minutos. Aunque te pueda resultar extraño, el recorrido marcado no está puesto al azar. La policía te espera en el parque y dando una pequeña vuelta les pillarás desprevenidos y podrás machacar el vehículo sin problemas.
2."Regresa al motel".
Los coches policiales de antes se te van a echar encima. Sal de allí atravesando el parque y prepárate para una auténtica operación de acoso y derribo. De camino encontrarás otro parque, no dudes en cruzarlo. Tienes que llegar sin compañía, pero es probable que haya pasma hasta en el hotel.



NEW YORK: ELIMINA A LOS CHICOS DE GRANGER

Dificultad - Media.
Coche - Standard.
Debemos acabar con cuatro mafiosos de la banda del pobre Granger, que ha este paso nos va a terminar odiando. Los coches de los gangsters son más lentos que el nuestro y además no esperan nuestra llegada, aprovecha la sorpresa y dales un buen mamporro. La policía solo aparecerá al final, aunque en un número bastante significativo. Esquívales como tú sabes y ve a destrozar al cuarto coche ya que en el momento que lo consigas, termina la misión.





NEW YORK: LOS NEGATIVOS





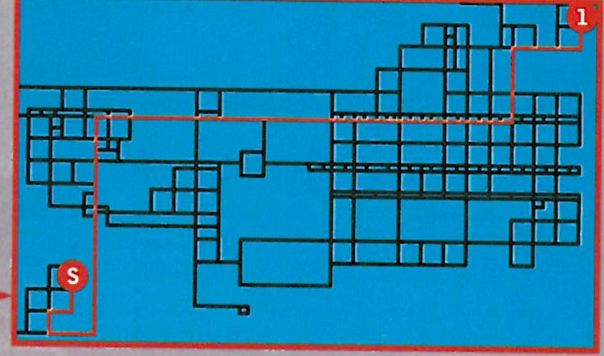
Dificultad - Media.
Coche - Standard.
El encargo consiste en recuperar unos negativos que lleva un tipo de la banda rival a bordo de un taxi. El tiempo varia de 1'45" a 2'40". Hay dos problemas para llevar a cabo con éxito esta misión: el asfalto está mojado y el taxi te hará más regates que si jugaras una pachanga contra Romario. La clave es mantenerse pegado a su trasero y esperar tu oportunidad de recortarle en algún giro, anticipándote a sus movimientos.

NEW YORK: NO CEDA EL PASO

Dificultad - Muy Alta.
Coche - Standard.
1."Bate el récord".
Slater quiere comprobar si podemos conducir que él. Para ello hemos de cruzar la ciudad en 4 minutos. Salir de Brooklin en un minuto es la clave. Sigue nuestra ruta, ya que lo ideal es mantener una velocidad media elevada y evitar todos los giros innecesarios. Si haces el recorrido perfecto te pueden sobrar unos 15 segundos, pero si te golpeas una vez llegarás muy justo. Al final, algunos coches se meterán por medio y la policía se pondrá pesada.



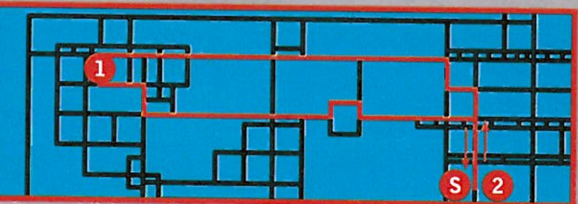




NEW YORK: LA SITUACIÓN DE ALI

Dificultad - Muy Alta.
Coche - Standard.
1."Salva a Ali".
Tienes 2 minutos para recoger a Ali. No habrá mucha poli.
2."Llévala a casa".
Más de una vez querrás ir en una dirección y los cadillac negros te mandará de un golpe a otra calle. Si a esto sumamos que Ali te va a ir diciendo todo el rato que la dejes conducir, lamentarás haberla recogido. Seguro que lo superas.



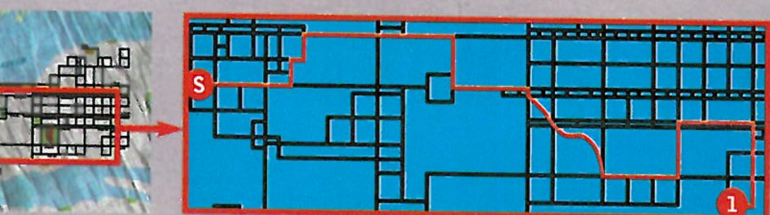


NEW YORK: LA CARRERA DEL PRESIDENTE

Dificultad - No coment.
Coche - Coche blindado.
1."¡Saca al Presidente!"
Es la misión más difícil y emblemática del juego: Salvar la vida del Presidente de los Estados Unidos. Seguro que te vas a desanimar en cuanto lo intentes varias veces, pero te aseguramos que es posible. Nada más pasar el bloqueo de los taxis, se te va a venir encima toda la policía de la ciudad, los cadillac negros, la CIA, el FBI, el sheriff del condado, los hombres de Harrelson y hasta un señor de Cuenca que pasaba por allí. El Presidente intentará animarte, pero habrá ocasiones que te resultará imposible librarte de la cantidad de embestidas que te llegan de todos los lados.
Tu coche es muy pesado y la inercia en los giros es muy grande, lo que se complica a cuando empieza a llover.
Lo único que puedes hacer es utilizar el trafico de las calles para evitar los golpes y usar mucho los botones R2 y L2 para ver la posición de tus rivales. Tras varios intentos, nosotros lo conseguimos por la ruta que te marcamos y atravesando por el medio todos los parques que encontramos. Pruébalo.
No olvides grabar la partida al terminar y tendrás todos los trucos disponibles siempre que cargues el bloque de memoria.







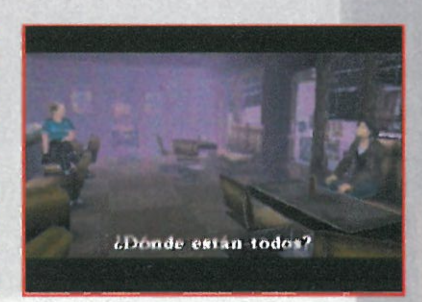
Si te gustan las películas de terror y los libros de Stephen King, vas a disfrutar como nunca jugando a *Silent Hill*. Como ya habrás comprobado si has empezado a jugar a este bombazo de Konami, su terrorífica ambientación sólo es comparable a la dificultad de sus puzzles. Por eso te ofrecemos esta completa guía con la que no vas a tener ningún problema para disfrutar de la impresionante trama que se desarrolla en el misterioso pueblo de Silent Hill. Hemos procurado no hacer referencia a esta trama para que seas tú mismo el que vaya descubriendo esta terrorífica historia.

¿Te atreves a abrir la puerta del terror?

Silent Hill

1. COMIENZO





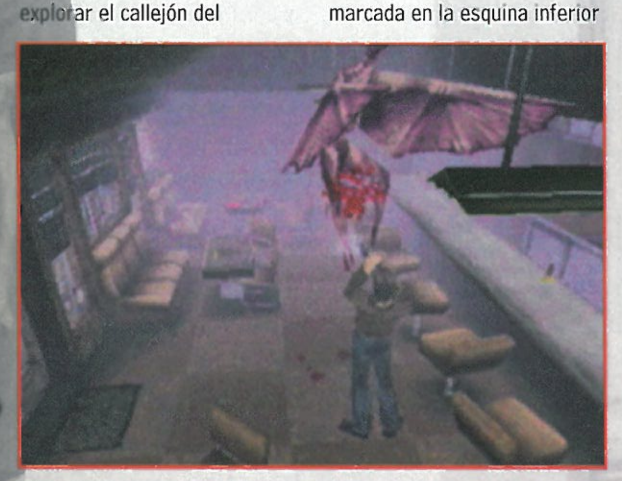
Después de la fabulosa intro tienes que ir hacia delante para entrar en un oscuro callejón lleno de charcos de sangre. Una camilla, una silla de ruedas, un perro muerto... ¿Qué demonios es todo esto? Sigue avanzando por el callejón y verás que no puedes seguir porque... Bueno, mejor que lo descubras tú mismo.

Tras la charla con Cybill Bennett en la cafetería comienza realmente la aventura. Lo más importante que tienes que hacer aquí es coger la **radio** de la mesa, pero antes tendrás que intentar salir de la cafetería y eliminar al primer monstruo con la **pistola** que te acaba de dar Cybill. Luego coge el **mapa**, la **linterna** y la **bebida tónica**.

Ahora tienes que volver a explorar el callejón del principio. Mira el mapa para ver exactamente donde está y recorre todo el callejón hasta el final. No tengas miedo porque ahora no te atacarán los extraños hombrecillos de antes. Solamente hallarás una nota en el suelo que dice "Hacia el colegio", escrita con la letra de Cheryl. También hay un **tubo de acero** que puedes utilizar como arma y un **libro**. Ya conoces tu próximo destino: la escuela **(1)**.

Su localización estará ahora marcada en la esquina inferior izquierda del mapa, pero llegar hasta ella no es tan sencillo, ya que sea lo que sea lo que ha ocurrido en el pueblo de Silent Hill, ha dejado grandes zonas del mismo totalmente destruidas, y eso incluye calles cortadas.

No pierdas tiempo vagabundeando y dirígete al extremo oeste de la calle Matheson, donde encontrarás unas notas **(2)** de Cheryl. En ellas te enterarás de que para llegar al colegio tienes que atajar por una de las casas de la calle Levin, y que para abrir la puerta tienes que coger la llave que está escondida en la caseta del perro. Dirígete, pues, a esta calle y recórrela hasta que veas una caseta de perro **(3)**. Examínala, coge la llave y entra en la casa.



Plano ciudad. Old Town



2. LAS LLAVES



Coge el **mapa** de la pared y verás que la cosa no es tan sencilla como parecía, ya que la puerta que da al patio está cerrada con tres candados. En el mapa aparecerán las localizaciones de las tres llaves con los que abrirlos.

Vamos con la primera llave: sal de la casa y dirígete a la calle Finney. Como ves, en el mapa hay una flecha que te indica la dirección, así que síguela y llegarás hasta un coche de policía **(4)**. En el maletero encontrarás la Llave del León.

Regresa sobre tus pasos y ve ahora hacia la parte inferior de la calle Ellroy (hay un círculo en el mapa). Cuando no puedas seguir avanzando, busca un tablón de madera que hace las veces de puente y crúzalo.





En el buzón hallarás la Llave del Espantapájaros **(5)**. Por último, mira una línea roja que aparece sobre un callejón en el mapa **(6)**.

Allí se encuentra la tercera llave. Busca una reja con la puerta entreabierta y llegarás a una pequeña cancha de baloncesto. Justo enfrente de la canasta, en el suelo, está la Llave del Leñador (y no nos preguntes por qué le han puesto esos nombres tan estrambóticos...).





Ahora sí, vamos a la escuela. Regresa a la casa, abre la puerta trasera y enciende la linterna porque ha empezado a oscurece misteriosamente.

Sigue el mapa para llegar hasta la Midwich Elementary School **(1)**.

Busca el letrero entre la niebla y entra por la puerta.



3. LA ESCUELA

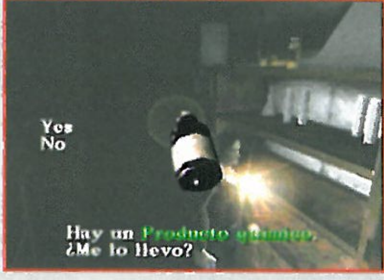
Nada más entrar, coge el **mapa** de la escuela del tablón de la izquierda. Abre la siguiente puerta, que te llevará a un pasillo. Justo enfrente está la puerta del patio, pero no entres de momento.

A mano derecha está la enfermería **(1)**, donde te aconsejamos que vuelvas con frecuencia para salvar la partida. A mano izquierda está la recepción. En ella encontrarás tres acertijos que tienes que resolver según el orden de las horas que los encabezan.

Comenzamos por el acertijo de las 10:00. Tienes que ir al segundo piso primero, así que cruza el patio **(2)**, entra por la puerta que verás y cuando estés en el pasillo y ve hacia la derecha. Entra en el Hall **(3)** para poder pasar al otro lado, ya que la puerta que da acceso al siguiente pasillo está bloqueada.





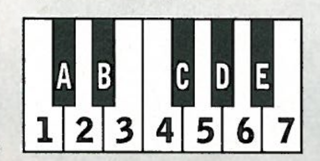


Al final del pasillo hay unas escaleras por las que subir al segundo piso. Entra en la sala donde se guarda el equipo del Laboratorio **(4)** y busca la botella con el **Producto Químico**. Cuando la tengas, pasa al cuarto de al lado **(5)** y rocía con el Producto Químico la mano que hay sobre la mesa y que retiene un **Medallón de oro**. Coge el Medallón y vuelve a bajar al patio.

En una de las esquina hay un reloj con dos huecos. Coloca el medallón en uno de ellos y verás que el reloj pasa a marcar las 12:00. Es hora de resolver el siguiente acertijo.

Para ello debes dirigirte al Aula de Música **(6)** que se encuentra de nuevo en el segundo piso (ya conoces el camino).

Cuando llegues arriba, ve pasillo abajo en lugar de ir de frente, abre la puerta lateral y entra en la primera puerta del nuevo pasillo. Una vez aquí encontrarás un nuevo acertijo escrito sobre la pizarra y un piano de cola. Examina el piano y verás que hay doce teclas que puedes tocar, de las cuales cinco no suenan al pulsarlas. En ellas está la clave. Si numeramos las teclas blancas del 1 al 7 y las negras de la letra A a la letra E, el teclado quedaría del siguiente modo:



Las teclas que no suenan son la 2, 5, 6, A y E. Pues bien, el orden en que debes tocarlas es: 2, 6, E, 5 y A. En ese momento el **Medallón de Plata** caerá al suelo.

Ya imaginas lo que toca: cógelo y colócalo en el otro hueco del reloj del patio, que





Tiene el puño cerrado como si no quisiera soltar algo.

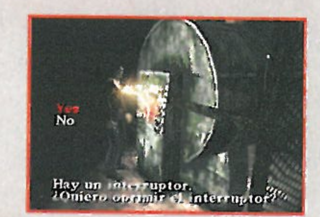


ahora marcará las 5:00.

El acertijo que queda es muy fácil de resolver: dirígete a la Sala de Calderas **(7)** del sótano regresando primero al segundo piso por el camino habitual. Fíjate en el mapa y verás que hay otras escaleras en la parte inferior derecha. Dirígete hacia ellas, baja al primer piso y vuelve a bajar hasta el sótano.

Una vez dentro de la Sala de Calderas, activa el **interruptor** y regresa al reloj del patio. ¡Ya puedes atravesar la puerta!

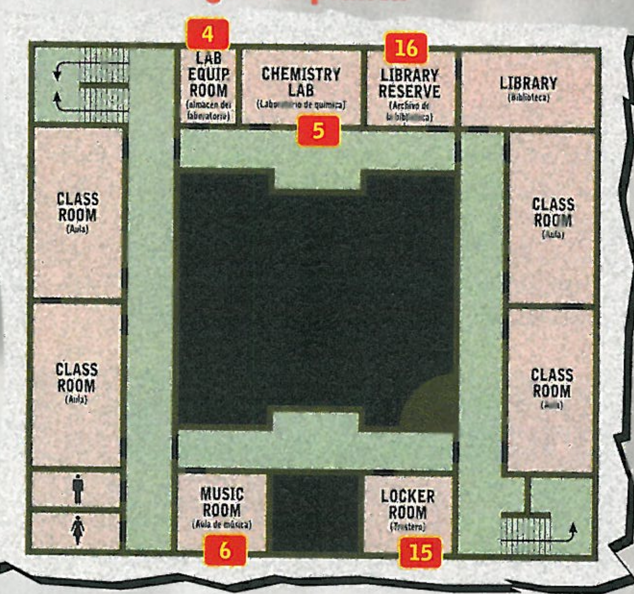
Avanza hasta que llegues a una nueva puerta y sal... pero antes tómate una tila para suavizar el susto.



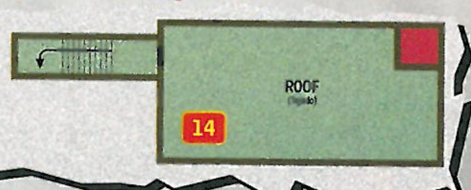


4. ALGO HA CAMBIADO EN LA ESCUELA

Escuela. Segunda planta



Escuela. Tejado



Saliendo del reloj llegarás de nuevo al patio de la escuela, pero pronto de darás cuenta de que no te encuentras en la escuela que conocías. De hecho, si activas el mapa verás que todas las marcas que habían ido apareciendo en pasillos, puertas y habitaciones ya no aparecen. ¡Todo está como si nunca hubieras entrado a la escuela! Y en parte es así...

Para empezar, en cuanto salgas del patio comprobarás que el escenario es totalmente dantesco. Luego, a la hora de moverte por esta "nueva" escuela, tendrás que tener en cuenta que todos los pasillos verticales del mapa están bloqueados por una reja, de modo que para llegar al otro lado siempre tendrás que pasar por las habitaciones laterales. Avisado quedas.

En cualquier caso, abre la puerta norte del patio y llegarás a un pasillo. Ve a tu izquierda y entra en el Almacén **(8)**, donde tienes que buscar la **Pelota roja de goma**. Cógela, sal y dirígete hasta el otro extremo del pasillo para llegar al Hall **(3)**. Entra en él, sal por la otra puerta y llegarás a otro pasillo.



A tu derecha hay una puerta que estaba cerrada. Desbloquéala y te será más sencillo volver hasta aquí desde el otro lado.

Por la izquierda llegarás a un Aula **(9)**. Entra y coge la **Tarjeta** con dibujo que está sobre la mesa. Pasa al Aula de al lado **(10)** y así llegarás al otro lado del pasillo evitando la verja.

Ve a la izquierda y entra en el pasillo donde está la Enfermería **(1)**. Desbloquea la puerta del patio para más adelante y entra en la Recepción **(11)**. Junto a ella hay otra habitación **(12)** con un extraño dibujo en la pared, que en realidad es una puerta. Ábrela con la Tarjeta con dibujo y llegarás a otro pasillo.

Entra en el baño de hombres **(13)**, coge la **escopeta** y ve hasta el final del pasillo para subir al segundo piso.



Sigue subiendo y llegarás al tejado **(14)**. Una vez en él, verás que en el suelo hay un canalillo para el desagüe del agua con dos agujeros, uno en una esquina y el otro al final del mismo. Utiliza la Pelota roja de goma en el primer agujero y abre la **válvula** que hay a la izquierda. El agua hará que la **llave** que colgaba en el interior del segundo agujero caiga al patio por la tubería.

Regresa al patio para coger la llave que está junto a la tubería, a la derecha de la puerta superior y que resulta ser la **Llave del Aula**.

Ahora sube hasta el segundo piso y dirígete al Trastero **(15)**, donde encontrarás la **Llave del Archivo** de la biblioteca. Cuando te repongas del susto, examina al cadáver.

El siguiente paso es dirigirse al Archivo **(16)** y usar la llave para llegar a un nuevo pasillo.

Utiliza la Llave del Aula para poder llegar hasta las escaleras de la esquina inferior derecha del mapa.

Baja por ellas al primer piso y luego sigue bajando hasta el sótano. De nuevo en la Sala de Calderas **(7)** verás que todo ha cambiado: ahora hay unas extrañas aspas giratorias que puedes mover con las dos válvulas que hay a derecha e izquierda. Para poder pasar haz lo siguiente: gira la válvula de la derecha dos veces hacia la izquierda, y luego gira la otra válvula una vez hacia la derecha. Ya puedes entras por el hueco, pero antes prepara la escopeta porque te espera el primer jefe del juego.







5. EL PRIMER JEFE

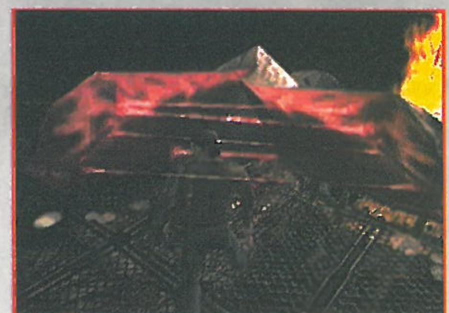
Para matar este monstruo lo más recomendable es usar la escopeta, ya que con la pistola tardarás más en acabar con él.

Dispárale desde lejos apuntando a cualquier parte de su cuerpo y gira alrededor de la hoguera, deteniéndote sólo para disparar.

Cuando cambie de patrón de ataque, tienes que esperar a que se te acerque y abra la boca para intentar tragarte. En ese momento debes dispararle rápidamente y salir corriendo antes de que cierre las mandíbulas.

Repite estas maniobras unas cuantas veces y esta horrible criatura será historia.





6. LA IGLESIA

Cuando hayas acabado con el monstruo aparecerás de nuevo en la Sala de Calderas. Antes de salir, coge la **Llave de K. Gordon** que está en el suelo.

Ahora regresa al primer piso y ve a la Recepción. Examina la **lista de profesores** de la repisa y aparecerá marcada en el mapa la dirección de K. Gordon. Ya puedes salir de la diabólica escuela y dirigirte hacia allí. Cuando estés a punto de hacerlo escucharás unas campanadas que parecen provenir de una iglesia. Qué extraño. ¿No estaba el pueblo deshabitado? Si miras el mapa verás que también ha aparecido una señal en donde parece haber una iglesia.

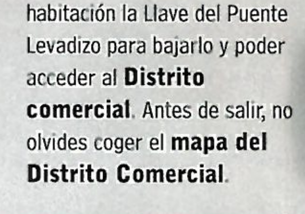
Al igual que ocurría con la escuela, no hay manera de llegar directamente a la iglesia. Para eso está la llave de K. Gordon, que te permitirá atravesar su casa para llegar al otro extremo de la calle.

Dirígete entonces hacia la **calle Bradbury** y entra por el callejón de la parte de arriba. Cuando veas un garaje con el cierre manchado de sangre, mira a la izquierda de él y verás la entrada al patio trasero de la casa de Gordon **(7)**. Usa la llave y pasa al otro lado. Después sigue por la **calle Bloch** y llegarás a la Iglesia **(8)**.

Tras la escena cinemática, coge el **Flauros** y la **Llave del Puente Levadizo** y sal. Sigue por la **calle Bloch** en dirección Este (en el mapa aparece con una flecha) y llegarás a la Gasolinera. Poco después está la Sala de Control del Puente **(9)**.

En la habitación de abajo encontrarás un **Taladro** Neumático que por desgracia no podrás utilizar hasta que juegues por segunda vez (mira la tabla de objetos del final).

Sube pues, las escaleras y utiliza dentro de la otra habitación la Llave del Puente Levadizo para bajarlo y poder acceder al **Distrito comercial**. Antes de salir, no olvides coger el **mapa del Distrito Comercial**.

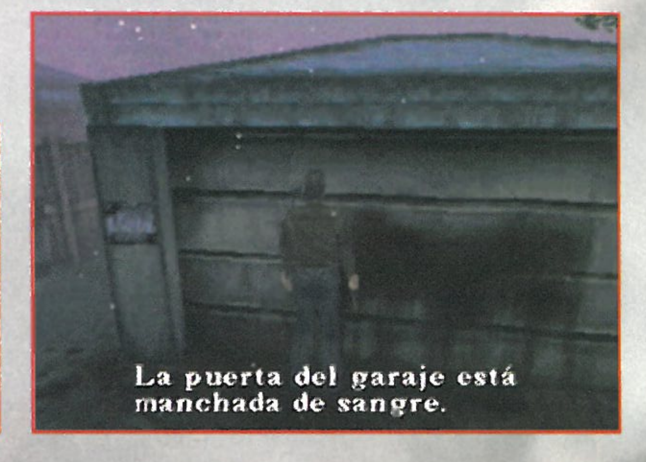












7. EL HOSPITAL

Cruza el puente y baja por la **calle Crichton** para llegar al Hospital de Alchemilla **(1)**. Abre la verja y entra por la puerta de la izquierda.

En el mostrador de la izquierda puedes salvar la partida. Cuando lo hayas hecho, gira la esquina y entra por la primera puerta a la izquierda. Te encontrarás en la Sala de análisis **(1)** y conocerás al Doctor Kaufmann.

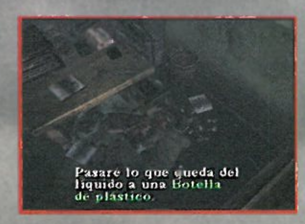
Por la puerta de enfrente llegas al Almacén de Medicinas **(2)**, pero no vayas por ahí todavía. Entra por la otra puerta y te encontrarás en la Oficina **(3)**. De ahí, pasa a la Recepción **(4)** y coge el **mapa del Hospital**. Ahora sí, entra en el Alzmacén de Medicinas **(2)**, sal y entra en la tercera puerta, que es el Despacho del Doctor **(5)**. Coge el **mapa del sótano** y entra en la Sala de Conferencias **(6)**.

Coge la **Llave del Sótano** que está sobre la mesa y sal al pasillo. La habitación que está hacia arriba, junto al Despacho del Doctor, es la Cocina **(7)**.

Entra en ella y coge una **Botella de Plástico**. Sal y entra en la habitación contigua, el Despacho del Director **(8)**. Detrás de la mesa verás un charco de líquido rojo.







Utiliza la Botella para recoger el líquido. Mucho más adelante verás para que sirve todo esto.

Lo siguiente es utilizar la Llave del Sótano para abrir la puerta que da acceso al mismo. Es la que se encuentra a continuación del Despacho del Director. Baja las escaleras, entra en la Sala de Generadores **(9)** (conforme sales, la primera puerta a la izquierda) y activa el **generador** para devolver la corriente eléctrica al ascensor.

Entra en él (está a la derecha) y pulsa el botón para subir a la segunda planta. Sal e intenta abrir la puerta que te encuentras: verás que está trabada. No obstante, es indispensable que intentes abrirla para poder avanzar en el juego. Ahora vuelve al ascensor y sube a la tercera planta. Intenta abrir también esta puerta y verás que tampoco puedes. Vuelve a entrar en el ascensor y habrá aparecido el cuarto piso en el panel. ¡Sube sin dilación!

Al llegar aquí verás que el Hospital ha pasado de repente al "Lado Oscuro", y que las cosas comienzan a complicarse. No intentes abrir ninguna puerta que no sean las que te permiten avanzar por el pasillo, porque están todas cerradas.

Sigue hacia delante y llegarás a unas escaleras. Baja por ellas, abre la puerta y entra en el Baño de caballeros **(10)**. Coge la **Placa de la Tortuga** y sal de ahí.

Ve a la derecha, abre la puerta y entra en la primera habitación de la derecha, que es el Almacén **(11)**. Coge el **Paquete de Sangre** de una de las estanterías y sal de ahí.

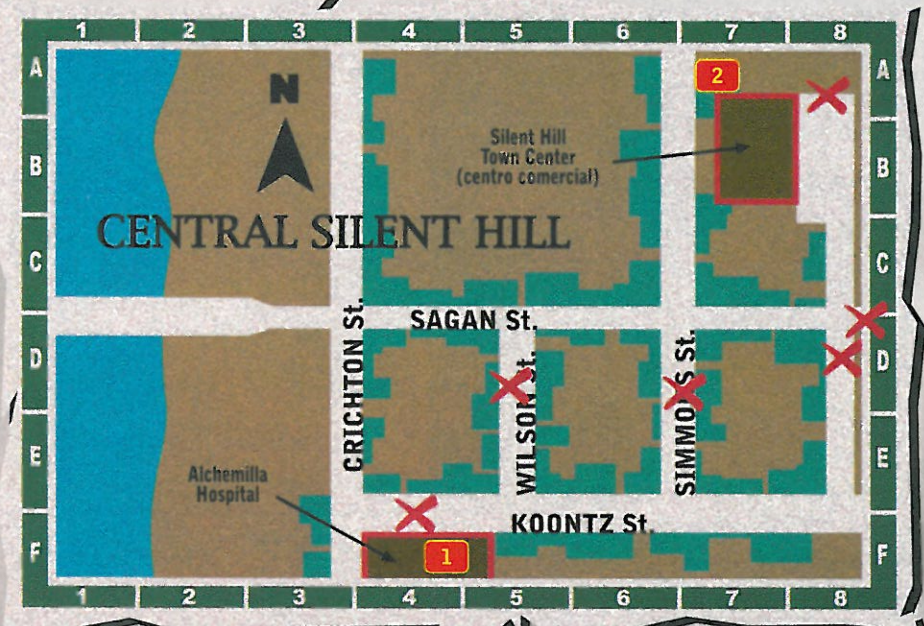
Ve a la derecha, tuerce la esquina y verás varias puertas a la derecha. La segunda es la de la habitación 306 **(12)**, donde se encuentra la **Placa del Gato**. Ahora regresa hasta las escaleras por las que llegaste y baja hasta la segunda planta.

En este piso dirígete a la habitación 202 **(13)** y coge el **Mechero**. Después ve a la habitación 204 **(14)** y verás que hay una especie de tentáculos extraños a los que parece gustarles mucho la sangre. Pues nada, habrá que complacerles lanzándoles el Paquete de Sangre, y así de paso coges la **Placa del Sombrerero** de la pared que está detrás de ellos.

Ahora baja a la primera planta y vuelve a entrar en el Despacho del Director **(8)**, donde verás la **Placa de la Reina**. Cógela y baja al sótano.

Entra en la Sala de Generadores **(9)** porque misteriosamente ha aparecido en ella un arma que te puede ser muy útil de ahora en adelante: el **Martillo**. Es sin duda la más útil contra los enemigos que te atacan en los escenarios interiores, como el Hospital y la Escuela. Sin embargo, contra los bichos voladores y perros del exterior es mejor que sigas utilizando

Plano ciudad. Distrito comercial









la pistola.

Vuelve a subir a la primera planta, busca las escaleras y sube al segundo piso. Entra en Sala de Enfermeras **(15)** y verás que para abrir la puerta que da al otro pasillo tienes que resolver un acertijo de colores que hay escrito en la pared. Acércate a la puerta y usa las placas en este orden:

- **Azul (Tortuga)** en la esquina superior derecha.
- **Verde (Sombrerero)** en la esquina inferior derecha.
- **Amarillo (Gato)** en la esquina inferior izquierda.
- **Rosa (Reina)** en la esquina superior izquierda.

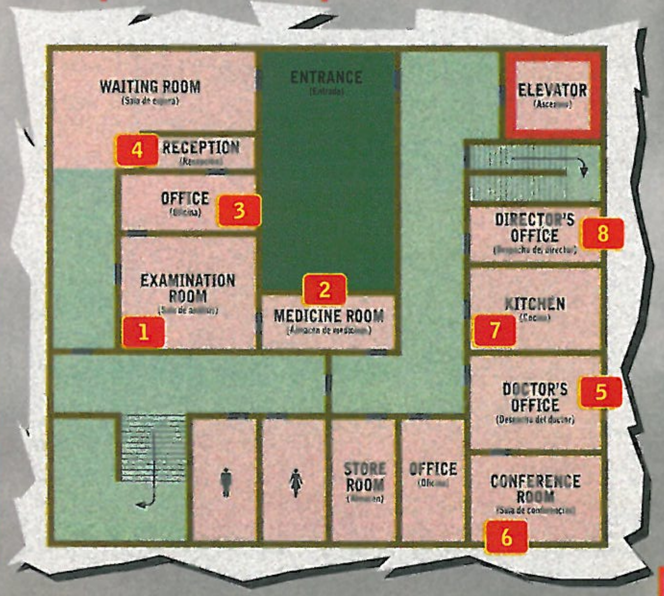
Ya puedes abrir la puerta y pasar al otro pasillo.

Dirígete a la Sala de Preoperatorio **(16)** (es la puerta que tienes justo enfrente nada más salir) y de ahí pasa al Quirófano **(17)** para coger la **Llave del Almacén**.

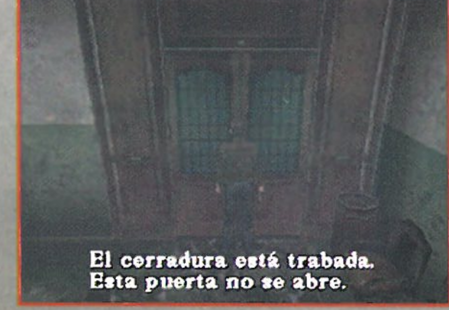
La habitación de al lado es la Unidad de Cuidados Intensivos **(18)**, donde está el **Alcohol Desinfectante**.

Ya estás listo para volver al sótano. Piensa que si desbloqueas la puerta que da al ascensor y te será más fácil

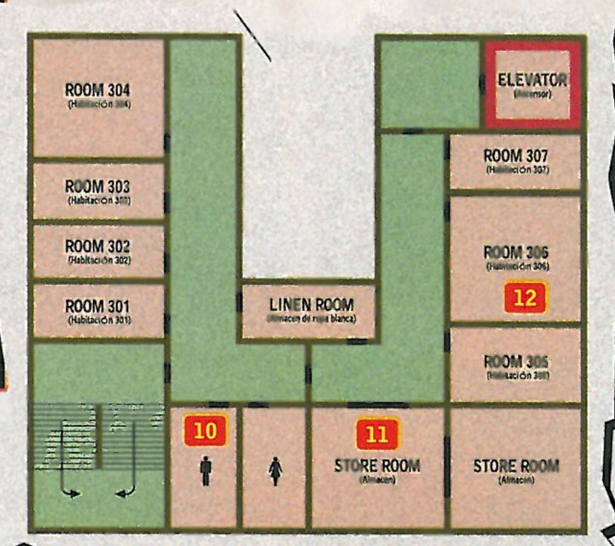
Hospital. Primera planta



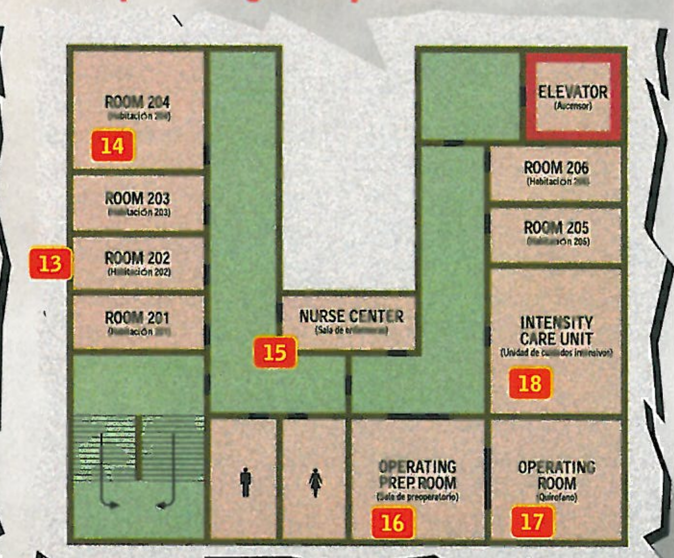




Hospital. Tercera planta



Hospital. Segunda planta



moverte por el Hospital.

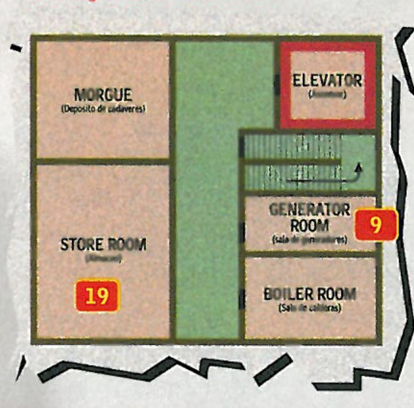
¿Ya estás en el sótano? Pues abre el Almacén **(19)** y verás un armario. Ponte en un lateral y empújalo. Detrás hay una puerta oculta. Entra, rocía las hierbas que bloquean la reja del suelo con el Alcohol y préndeles fuego con el Mechero. Baja las escaleras.

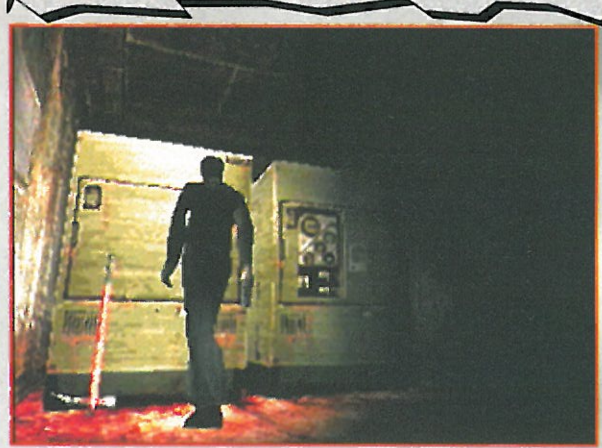
Te encontrarás en un pasillo con puertas. Entra por la que está en medio de la parte izquierda. Así llegarás a otro pasillo. Entra por la puerta de la derecha y coge el **Vídeo**.

Regresa al pasillo y entra por la puerta del fondo a la izquierda. Coge la **Llave** de la Sala de Análisis **(1)** y sube para entrar allí.

Tras conocer a Lisa, coge la **Llave de la Tienda de Antigüedades** que ha dejado Dahlia en el escritorio y sal del Hospital.

Hospital. Sótano





8. LA OTRA IGLESIA

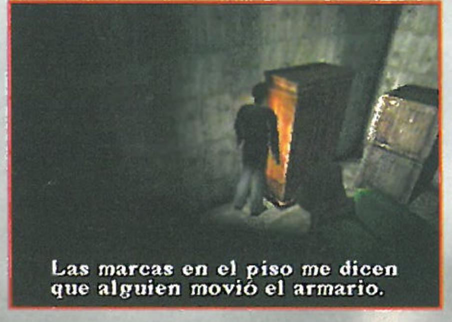
Si miras el mapa verás que la Otra Iglesia **(2)** parece encontrarse en la tienda "Antique Green Lion" que está en la parte superior de la **calle Simmons**. Dirígete hacia allí y entra en la tienda.

Ponte en un lateral del armario y empújalo para dejar al descubierto un agujero, entra en el pasadizo y avanza hasta el final.

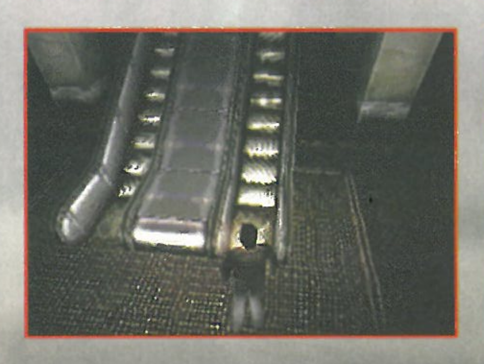
Coge el **hacha** que está en la pared junto al altar. Luego, intenta salir. Verás otra escena cinemática. Cuando acabe, dirígete otra vez al Hospital.

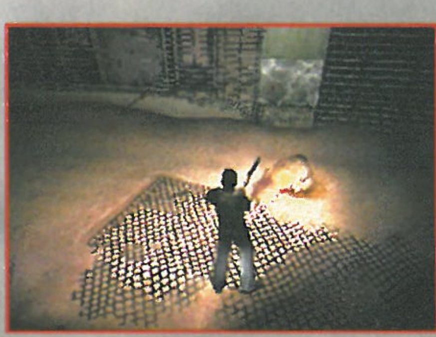
Para llegar hasta él, no hay más remedio que atravesar el **Centro Comercial.**





9. EL CENTRO COMERCIAL / JEFE 2





Una vez en el Centro Comercial, sube por las escaleras mecánicas para llegar al segundo piso.

Si vas hacia la parte superior izquierda, pisarás una parte de suelo que está resquebrajado y caerás a una zona inferior donde te espera el segundo Jefe del juego. Antes, date una vuelta a ver que eres capaz de encontrar.

El monstruo de turno es una oruga gigante es bastante molesta, porque se mete en la tierra y aparece por donde menos te lo esperas.

Además de esquivarla a ella tendrás que hacer lo propio con el escupitajo corrosivo que

te lanza nada más aparecer.

No te quedes quieto en ningún momento excepto para dispararle, cosa que debes hacer cuando comience a meterse en la tierra y haya pasado el peligro de que te muerda. Evidentemente, si tienes ocasión de dispararle en la cabeza a bocajarro, hazlo, pero no es necesario.

Acabar con ella te será más fácil si coges primero el **Rifle de Caza** que hay junto a un escaparate roto.

Cuando se enrosque, la lucha habrá terminado y la oruga saldrá corriendo, rompiendo la pared y fabricando para ti una salida improvisada. Ya sólo tienes que torcer hasta llegar a la **calle Simmons** y bajar por la **calle Crichton** hasta el Hospital.



10. OTRA VEZ EL HOSPITAL... POR POCO TIEMPO / JEFE 3

Ve hasta la Sala de análisis **(1)** y habla con Lisa. Después, sal del Hospital y ve de frente hasta que llegues a unas escaleras. Sube por ellas y te enfrentarás al tercer jefe.

Tenemos malas noticias: el tercer jefe es una polilla gigante que da bastante asco, hace bastante daño y además resiste demasiado bien a tus ataques.

Tiene dos maneras de hacerte daño. La primera es con su aguijón, por lo que debes alejarte de ella si no quieres que te pique. La segunda es disparándote escupitajos de veneno.

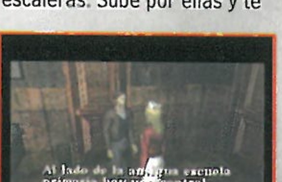
No dejes de moverte para que no pueda apuntarte bien. Si quedan balas para el Rifle o la Escopeta, atácale con ellas.

Si no es así, la pistola servirá, pero tardarás mucho más en matarla y gastarás mucha munición.

¿Te quedan bastantes Kits de Primeros Auxilios o Bebidas Tónicas?

Pues si es así y quieres acabar rápido, quédate quieto delante de ella y dispara sin parar. Cúrate cuando estés a punto de morir y la liquidarás en un santiamén.

Todo depende de la prisa que tengas y los recursos con los que cuentes.







11. LAS CLOACAS

Como verás, la ciudad ha regresado a la "normalidad". Dirígete al puente para volver al casco antiguo de Silent Hill. Tu próximo destino son las cloacas de la ciudad, así que en cuento cruces el puente aparecerás junto a una caseta con la puerta bloqueada por en candado. Examínala y luego rompe el candado dándole dos golpes con el Hacha o el Martillo.

Baja las escaleras y avanza por el túnel de la derecha. Cuando llegues al final, ve a la izquierda (verás escrito en la pared que estás en la zona **C1**). Pégate a la pared de la izquierda y sigue el trazado así hasta que gires una esquina.

Verás que ahora estás en la zona **C3**. Pasa por el puente a la parte de la derecha y avanza en esa dirección hasta una reja con dos puertas, una a cada lado. Abre la de la izquierda y entra.

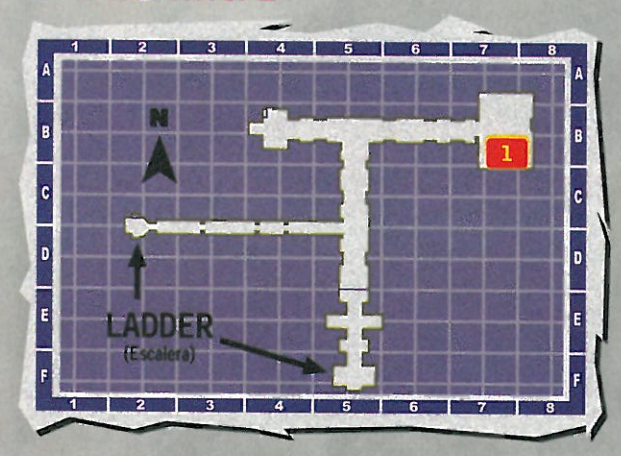
Sigue por el camino (no tiene pérdida) hasta llegar a una habitación con una mesa **(1)**. Coge el **mapa de las Cloacas** y la **Llave del Alcantarillado** del panel de la pared. Ahora puedes salir por la puerta de la derecha, pero te proponemos un camino más sencillo: da la vuelta por donde viniste hasta la entrada del túnel que te lleva de vuelta a la escalera de subida a la entrada de las Cloacas (zona **C1**). Ahora sólo tienes que ir hacia la derecha (de frente conforme vienes) y llegarás a una escalera que está al sur del mapa. Usa la Llave del Alcantarillado, ve por la escalera y te encontrarás en el segundo piso.

En este nivel tienes que lograr llegar a la escalera que está en la parte derecha, pero necesitas una llave que está en el extremo izquierdo del pasillo sur. El camino está bloqueado, así que ve hacia la izquierda y sigue el trazado del mapa hasta que veas una mancha de sangre en el suelo. Examínala y coge la **Llave de la Salida**. Ahora sí, ve a la otra escalera y sal.

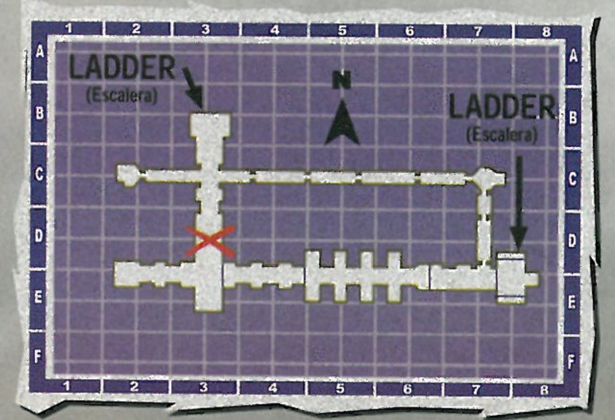




Cloacas. Nivel 1



Cloacas. Nivel 2







12. ZONA TURÍSTICA





Nada más aparecer, avanza hacia delante y coge el **mapa** del tablón de información. Lo que viene a continuación es opcional, pero tiene una trascendencia crucial a la hora de sacar un final u otro de los cinco que tiene el juego. Al final de la guía tienes un cuadro donde te explicamos cómo sacar cada uno de los finales, pero ahora tienes que decidir si quieres ir hacia el Faro **(1)** o realizar todo lo que relatamos a continuación. Si prefieres seguir con la trama principal, pasa al punto 14. Si no, sigue leyendo.

En la parte superior derecha del mapa hay una zona con casas. Ve hacia allí y entra en el Annie's Bar **(2)**, por la **calle Bachman**.

Cuando hables con el Doctor Kaufmann, examina el suelo y coge la **Llave de Kaufmann** y un **Recibo**. Examina el Recibo y verás que menciona un lugar llamado Indian Runner y que tiene el número 0473 anotado.

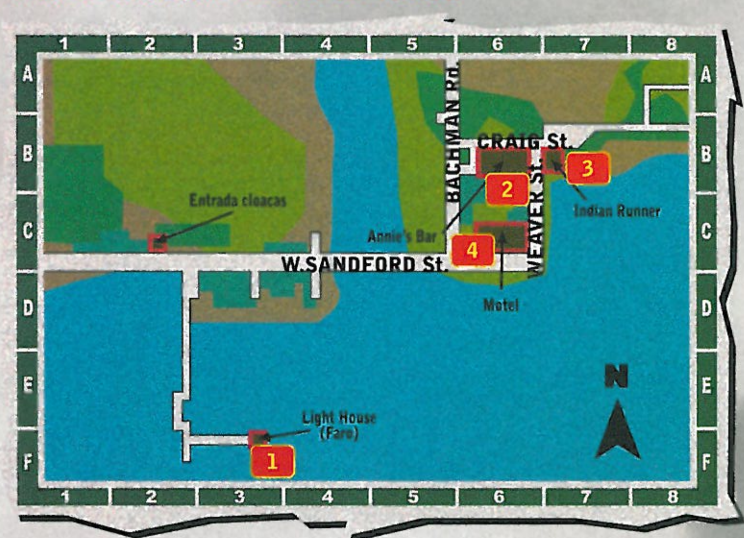
El Indian Runner **(3)** es un local de la **calle Weaver**, muy cerca de allí.

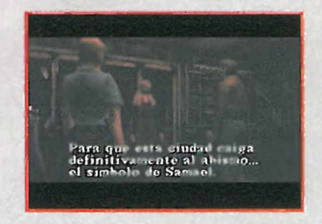
Ataja por la **calle Craig** y abre el candado de la puerta con la combinación del Recibo. Busca una caja registradora y coge la nota que hay pegada junto a ella. Hay una clave en la nota: 0886, que te permite acceder a la puerta trasera del motel de Norman, como ves por la fotografía que está a la lado.

Busca el motel **(4)** e introduce la clave en el teclado que hay junto a la puerta.

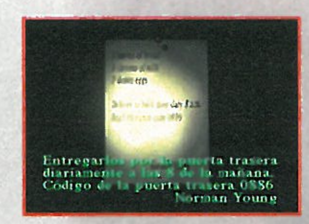
Coge el **Imán** que está en el sofá y entra por la puerta junto a la TV. Sal por la nueva puerta que verás y verás el parking del motel. Busca la habitación 3, entra y mueve el mueble hacia un lado. En el agujero del suelo, utiliza el Imán y conseguirás la **Llave de la Moto**. Vuelve a entrar y regresa a la habitación del sofá. Junto a la puerta de salida hay otra puerta que da a un garaje con una moto. Utiliza la Llave de la Moto y encontrarás... Ya verás, ya...

Plano ciudad. Zona turística











13. EL FARO, LAS CLOACAS Y EL PARQUE DE DIVERSIONES

Ahora tienes que ir hacia el Faro **(1)**, que está en la parte inferior del mapa. Cuando vayas a medio camino de la calle Sandford, la ciudad pasará al "Lado Oscuro".

Sigue avanzando en dirección al faro y encontrarás una barca. Para continuar entra en ella. Ocurrirán cosas muy interesantes... Cuando termine la animación, sal por la puerta por la que se ha ido Dahlia y sigue hacia el Faro.

Al llegar, sube por la escalera de caracol y no te preocupes, porque hagas lo que hagas no podrás llegar a tiempo para evitar que terminen el ritual. Vuelve a bajar, sal y aparecerás de nuevo en el barco.





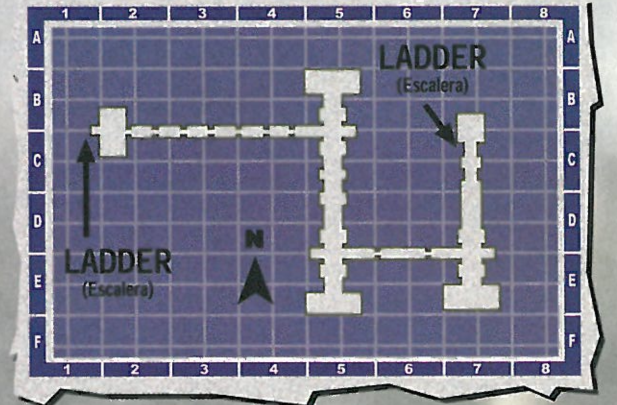
Mira el mapa y verás que ha aparecido una flecha en la calle **Sandford**. Dirígete hacia ella **(5)**, entra por la puerta entreabierta y baja las escaleras para llegar hasta las cloacas que te conducen al **Parque de Diversiones**.

Ante todo, coge el **mapa** que hay en la pared y míralo. Verás que tienes que llegar hasta una escalera que está en la parte izquierda. No hay pérdida: sólo hay un camino, así que síguelo y llegarás sin problemas a la escalera.

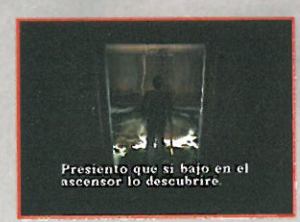
Nada más subir, te encontrarás en el Parque de Diversiones. Pégate a la pared de la derecha y sigue el trazado sin desviarte hasta llegar a un **carrusel**.

Continúa avanzando pegado a la derecha y alcanzarás una **noria**. Finalmente, sin separarte de la derecha, alcanzarás un segundo **carrusel**. Entra en él y verás que Cybill está un poco cambiada. ¿Recuerdas el líquido que recogiste la primera vez que entraste en el Hospital? Pues ahora tienes ocasión de utilizarlo: pégate a Cybill todo lo que puedas y úsalo. Te advertimos que no es necesario que lo hagas, puedes dispararle hasta matarla, pero de una decisión u otra depende que consigas un final u otro.

Cloacas. Nivel 1



14. EL HOSPITAL, POR ÚLTIMA VEZ







¿Ya has decidido lo que vas a hacer? Bueno, pues cuando hayas terminado habrá un par de secuencias animadas y te encontrarás en una habitación de... ¿el Hospital? Ahora está todo un poco cambiado, y para colmo no hay mapa de aquí al final del juego. Pero no te preocupes porque hemos pensado en todo y lo hemos dibujado para ti.

De momento, sal de la habitación y cruza el único camino posible hasta entrar en el ascensor. Al salir de él te encontrarás en un pasillo donde hay tres puertas cerradas con un nombre grabado en cada una: Phaleg, Ophiel y Hagith. Avanza, tuerce la esquina y entra en la última puerta de la pared derecha **(1)**. Es la bajada al sótano.

Aquí sólo hay otra puerta donde tienes que entrar para coger el **Destornillador** y las **Pinzas (2)**.

Ahora vuelve a subir al primer piso, gira la esquina y entra en la única puerta que hay a la derecha conforme miras **(3)**. Verás que hay un grifo con una **llave** atascada. Utiliza las Pinzas para reclamarla y ¡voilá! Ya tienes en tu poder la **Llave de Ophiel**. Ve a la puerta de Ophiel **(4)** (está justo debajo de la que da al sótano) y entra. Te hallarás en un nuevo pasillo con muchas puertas de las cuales sólo dos se abren.

Una está a tu izquierda (la segunda) y otra a tu derecha (la del fondo). Ve primero a la de la izquierda **(5)** y entra.

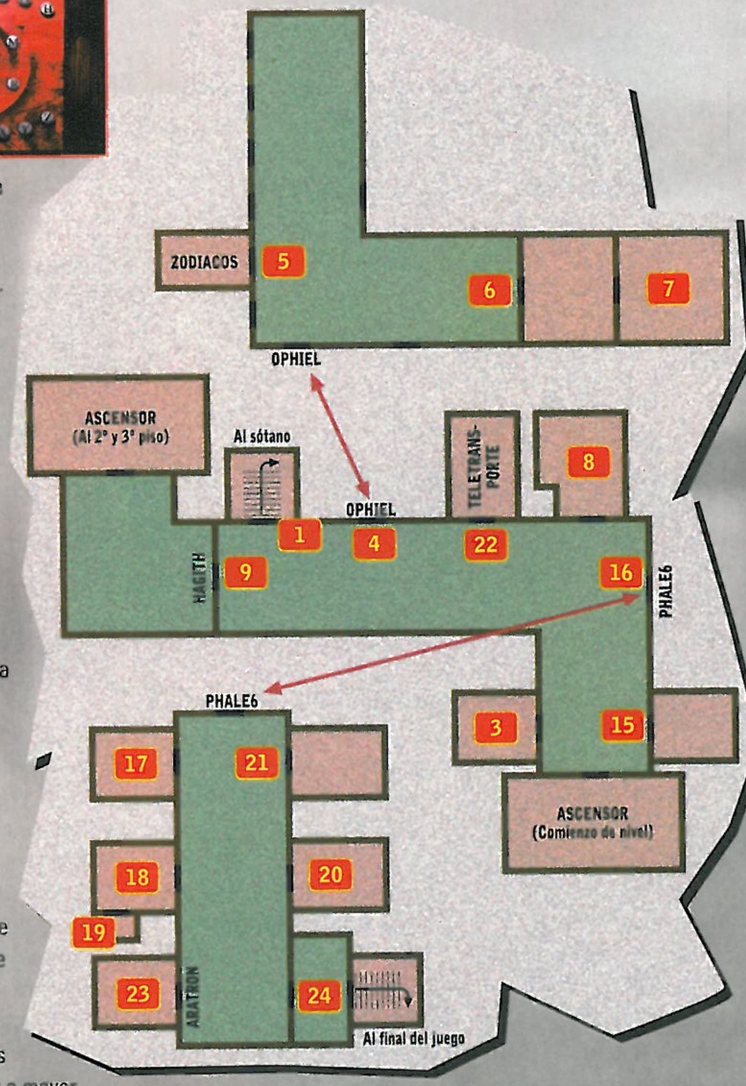
De nuevo tienes que enfrentarte a un acertijo, y es bastante complicado. Por toda la sala verás distintos cuadros con la imagen de varios signos del **zodíaco** y un número debajo. Justo de frente hay una columna con tres signos: uno a la derecha (Géminis), otro en el centro (Tauro) y otro a la izquierda (Sagitario). Los números que tienes que poner no son otros que la suma de las extremidades de cada signo, a saber: 8 para Géminis, 4 para Tauro y 6 para Sagitario. Cuando los hayas marcado caerá una **Piedra del Tiempo**. Cógela y sal al pasillo. Si caminas hacia el fondo verás una litografía en la pared con una extraña lista de la muerte. Cuando la hayas leído, dirígete hacia la otra puerta que está al otro extremo del pasillo. Justo antes, a la izquierda, verás otra extraña lista con unos números a los lados.

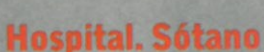
Para abrir la siguiente puerta **(6)** tienes que utilizar un teclado que hay a su derecha. La palabra que hay que introducir es el acrónimo que sale de ordenar la primera letra de cada uno de los nombres de la lista que acabas de leer. ¿Qué cómo se ordena? Junto a cada nombre hay un número, y si los ordenas de menor a mayor obtendrás la palabra **ALERT** (Alerta), que es la que tienes que escribir.

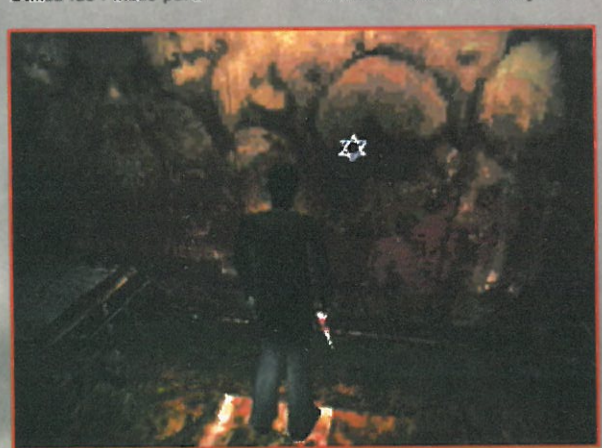
Entra en la nueva habitación, sigue hasta el siguiente cuarto **(7)** (¿reconoces la morgue?) y coge de la pared el **Amuleto de Salomón**. Vuelve atrás y te encontrarás con Lisa.

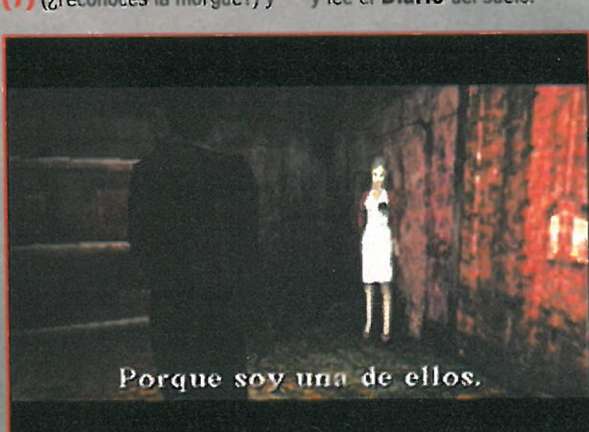
Al terminar la "escenita", vuelve a entrar a la habitación y lee el **Diario** del suelo.





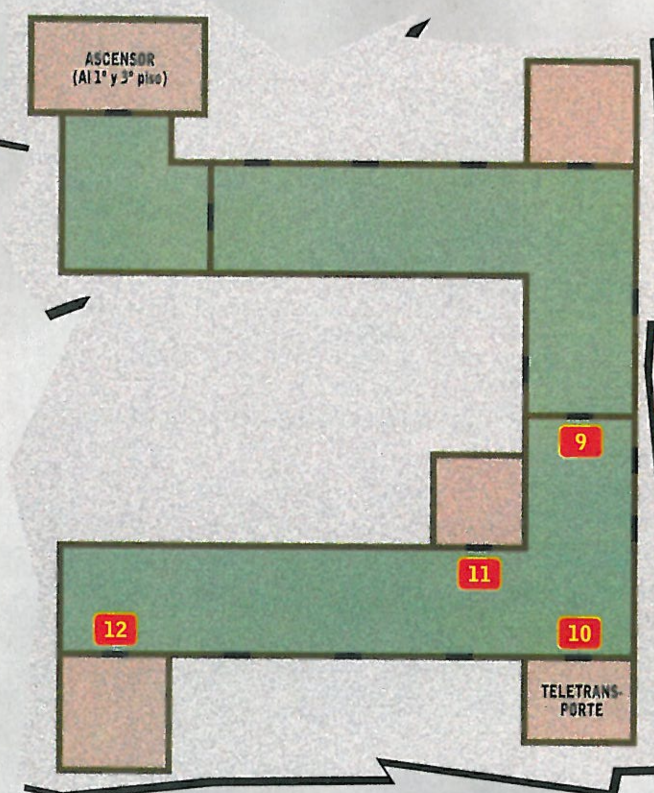








Hospital. Planta 2



Hospital. Planta 3

13
14
CAPILLA
ASCENSOR
(Al 1º y 2º piso)



Está abierta ahora.

Luego regresa a la otra zona del primer piso (donde están las puertas con los nombres) y, conforme sales de la puerta de Ophiel, ve a la última de la misma pared a la izquierda **(8)**. Dentro, además de salvar, verás un **reloj**. Utiliza la Piedra del Tiempo con él para poder coger la **Llave de Hagith**. Seguro que te imaginas lo que tienes que hacer ahora: ¡Lo has adivinado! Abre la puerta de Hagith **(9)** que está al fondo del pasillo y sube por el ascensor a la segunda planta.

Este piso está formado por dos pasillos separados por una puerta **(9)**. En el primer pasillo, entra por la tercera puerta a la izquierda y coge el **Escudo de Mercurio** y el **Anillo para Sellar Contratos**. Al salir de la habitación, sigue recto, pasa **(9)** y llegarás a otra puerta **(10)**. Desbloquéala sin entrar.

Se trata de una puerta de teletransportación que te lleva directamente a la puerta del primer piso que se encuentra entre las habitaciones del reloj y Ophiel. Más tarde te será muy útil.

Al girar la esquina del pasillo verás una que sólo hay una puerta a la derecha **(11)**. Entra por ella y coge la **Cámara** que está sobre la mesa. Al salir, ve a la derecha y entra por la última puerta **(12)**. Usa el Destornillador para hacer caer la placa de la pared. No puedes coger la llave que hay detrás porque está electrificada, así que tendrás que volver más tarde, cuando no haya corriente.

Regresa al ascensor y sube al tercer piso, que como verás no es más que una gran habitación **(13)** con un altar, dos cuadros y dos puertas laterales.

Nuevo puzzle a la vista: hay que abrir las dos puertas dibujando ciertas figuras en sendos teclados. Utiliza la cámara frente a cada uno de los dos cuadros y se revelarán los dibujos que tienes que copiar en cada puerta.

Entrando por la de la izquierda **(14)** encontrarás la **Llave de la Jaula** para Pájaros. Coge el ascensor y baja otra vez al primer piso.

Ve al cuarto que está a la derecha del ascensor por el que entraste al Hospital **(15)** y usa la Llave de la Jaula para abrirla. Dentro está la **Llave de Phaleg**. Utilízala para abrir la puerta que está a continuación de la sala donde te encuentras **(16)**.

El pasillo en el que te encontrarás tiene seis puertas. Entra en la primera de la derecha **(17)** y te encontrarás en la cocina.

Examina el frigorífico y coge la **Daga de Melchior**. Antes de irte, usa el Anillo si quieres salir vivo.

Ahora ve a la segunda puerta de la derecha **(18)** y abre la **Bolsa de Chucherías** para coger la **Llave de Bethor**.

En la misma habitación hay otra puerta que te lleva a un cuarto **(19)** donde puedes ver el Vídeo que cogiste antes.

Vuelve al pasillo y entra en la segunda puerta de la izquierda. Verás que las paredes de la habitación **(20)** están cubiertas de graffiti. Coge la **Cruz Egipcia** y dirígete a la puerta de Bethor **(21)**, la primera del lado izquierdo. Te encontrarás con un viejo conocido: el generador. Desactívalo, sal de la habitación y sal del pasillo por donde entraste.

Te encontrarás otra vez en el primer pasillo del Hospital. Según apareces, entra por la segunda puerta de la derecha **(22)**, que es la que te teletransporta al segundo piso, sólo que esta vez la estás viendo desde el otro lado.

Avanza hasta la última puerta de la izquierda **(12)** y coge la llave que antes estaba electrificada. Se trata de la **Llave de Aratron**, y la habitación a la que da acceso está en el pasillo que dejaste hace poco, tras la puerta de Phaleg **(16)**, en el primer piso.

Avanza hasta el fondo y entra en la habitación de la derecha **(23)**, donde debes coger el **Disco de Ourobouros**. Sal de ahí y entra por la puerta de enfrente **(24)**. Utiliza todos los objetos que has ido recogiendo para abrir la puerta de enfrente: el Amuleto de Salomón, el Escudo de Mercurio, la Daga de Melchior, la Cruz Egipcia y, por último, el Disco de Ourobouros.



15. EL MOMENTO DE LA VERDAD / SAMAEL, EL ENGENDRO INFERNAL

Estás a un paso de saber por fin qué demonios es lo que de verdad ha estado ocurriendo en este pueblo infernal.

Tras la escena entre Dahlia y Alessa, baja por las escaleras y prepárate para una nueva animación de lo más reveladora.

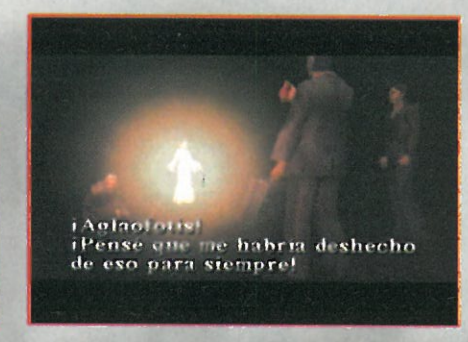
Cuando termine, equípate con el Rifle de Caza y prepárate para enfrentarte con Samael, el enemigo final.

Para terminar con esta auténtica encarnación del demonio tienes que ser muy rápido y medir muy bien tus movimientos.

Muévete sin parar (de verdad, no te detengas) hasta que lance sus rayos. En ese momento párate y dispárale con el rifle.



De inmediato, vuelve a ponerte en movimiento y no te pares hasta que lance todos sus rayos.



Repite esta secuencia unas cuantas veces y habrás acabado con él. Disfruta con el final, pero no olvides que hay cinco diferentes. ¿Te animas a repetir esta alucinante aventura para descubrir el resto de sus secretos?



16. OBJETOS ESPECIALES

Hay varios objetos que sólo aparecen una vez que se ha terminado el juego y que estarán disponibles para las siguientes partidas. Varios de ellos requieren que hayamos obtenido un final específico y volver a cargar el juego con el archivo "Next Fear".
En la tabla te indicamos cuáles son esos objetos y qué final es necesario para conseguirlos. A continuación te indicamos dónde localizarlos.

1- LATA DE GASOLINA:
Te permite utilizar la Sierra Eléctrica y el Taladro Neumático. La encontrarás en la Gasolinera (Gas Station) que está en el casco antiguo, justo al lado de la Sala de Control del Puente, en la calle Bloch.

2- SIERRA ELÉCTRICA:
Se encuentra en un lugar llamado Cut-rite Chain Saws que está encima de la calle Bloch. Necesitas tener la Lata de Gasolina para cogerla, ya que es el combustible imprescindible para este arma.

3- TALADRO NEUMÁTICO:
Como ya comprobarías al jugar por primera vez, se encuentra en la habitación inferior de la Sala de Control del Puente.

OBJETO	FINAL
LATA DE GASOLINA	Cualquier final, por primera vez
SIERRA ELÉCTRICA	Cualquier final, por primera vez (requiere gasolina)
TALADRO NEUMÁTICO	Cualquier final, por primera vez (requiere gasolina)
KATANA	Good+
PISTOLA HYPER BLASTER	Final secreto

También necesitas tener antes la Gasolina, pero como sólo tienes una lata, tendrás que elegir entre coger la Sierra Eléctrica o el Taladro.
Si acabas el juego por tercera vez, aparecerá otra Lata de Gasolina y entonces podrás coger el otro arma.

4- KATANA:
Tienes que acabar el juego con el final "good+".
Vuelve a jugar y dirígete a la calle Levin del casco antiguo de Silent Hill. Entra en la casa que está junto a la caseta del perro (la casa de los tres candados). Ahora ya puedes entrar en la habitación que estaba cerrada y coger la Katana.

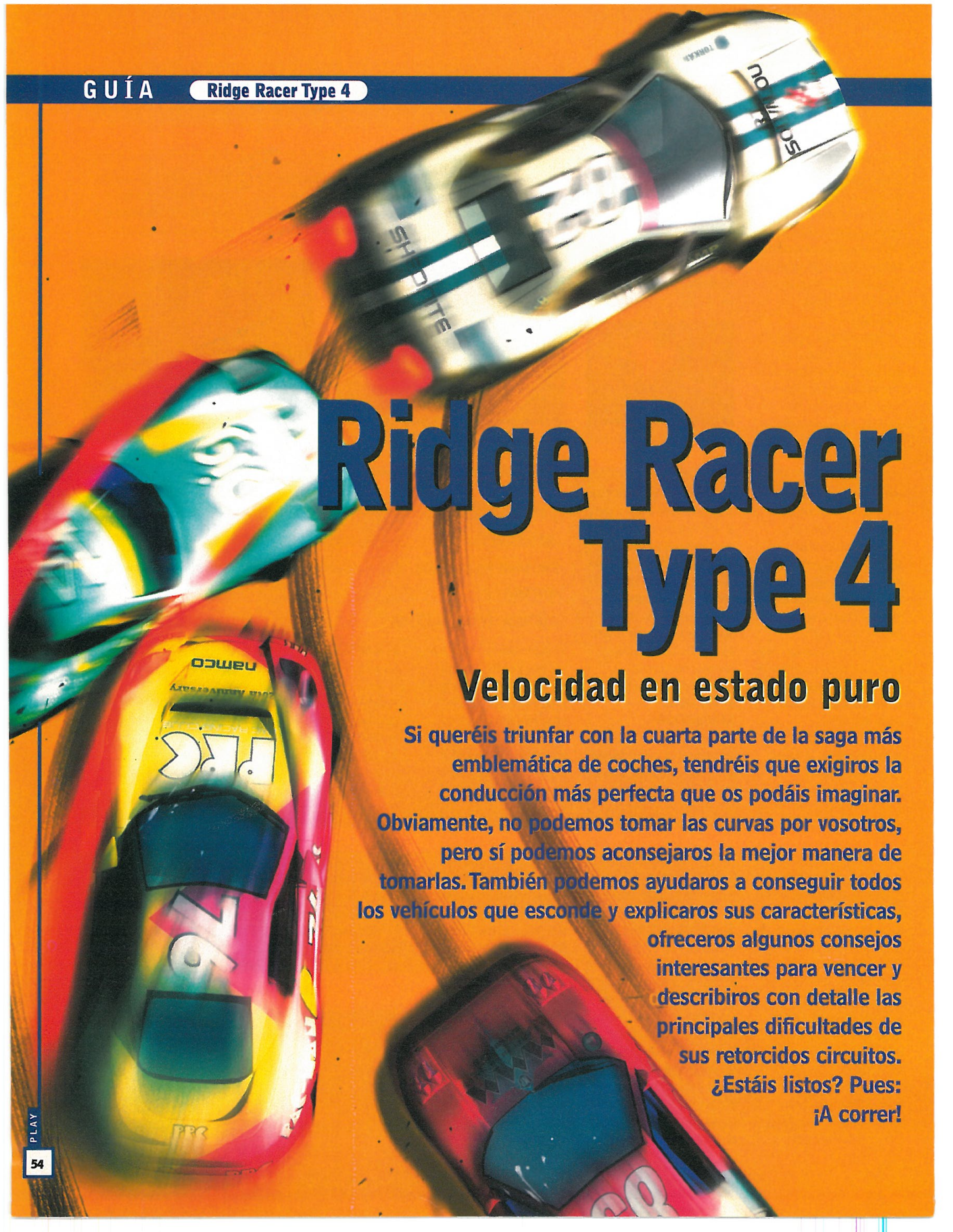
5- HYPER BLASTER:
Termina el juego con el Final Secreto y cuando vuelvas a empezar la tendrás directamente en tu poder desde el principio.

17. LOS FINALES

Silent Hill tiene cinco finales distintos que dependen de las decisiones que tomes mientras juegas. Si has seguido al pie de la letra esta guía obtendrás el mejor final, el "good+".
Sacar un final u otro depende de tres decisiones:
1- Coger el Líquido Rojo que hay en la Oficina del Director utilizando la Botella de Plástico de la Cocina.
2- Utilizar el líquido para salvar a Cybill durante el enfrentamiento con ella en el Parque de Diversiones.
3- Realizar toda la búsqueda de la Llave de la Motocicleta del Doctor Kaufmann.

EL FINAL SECRETO:
Debes terminar el juego con el final "good+", cargar la partida "Next Fear", y desde el café buscar en el mapa una tienda llamada "Connentence Store 8", la calle Bachman. Allí encontrarás la Piedra de Canalización, que tienes que utilizar en cinco lugares:
1- En el tejado de la Escuela una vez que has pasado a través de la puerta del reloj.
2- Cuando sales del Hospital para pelear contra la polilla gigante. Antes de salir a la calle hay una verja y un patio. Sin salir, utiliza ahí la piedra.
3- En el parking del motel donde está la moto.
4- En la Zona Turística, dentro del barco por el que tienes que pasar para llegar al Faro.
5- En el tejado del Faro.
Si sigues estos 5 pasos, en cuanto utilices la Piedra por última vez se terminará el juego.

	Coger el líquido en la oficina del director	Salvar a Cybill en el parque de atracciones	Abrir la moto en la zona turística
BAD	NO	NO	NO
BAD+	SÍ	SÍ	NO
GOOD	NO	NO	SÍ
GOOD+	SÍ	SÍ	SÍ
FINAL SECRETO	NO	NO	NO

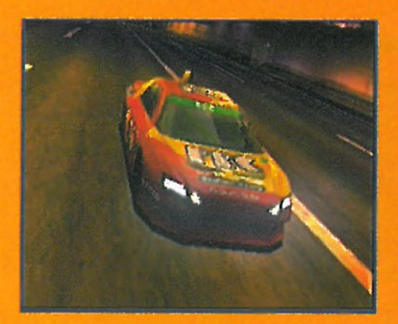


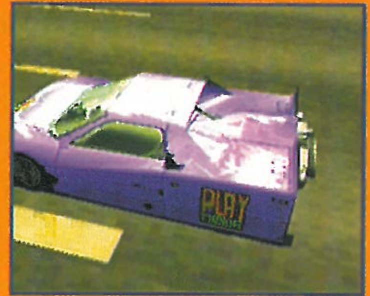
Ridge Racer Type 4

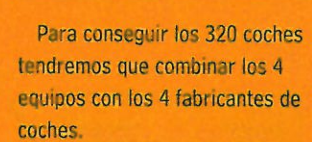
Velocidad en estado puro

Si queréis triunfar con la cuarta parte de la saga más emblemática de coches, tendréis que exigiros la conducción más perfecta que os podáis imaginar. Obviamente, no podemos tomar las curvas por vosotros, pero sí podemos aconsejaros la mejor manera de tomarlas. También podemos ayudaros a conseguir todos los vehículos que esconde y explicaros sus características, ofreceros algunos consejos interesantes para vencer y describiros con detalle las principales dificultades de sus retorcidos circuitos. ¿Estáis listos? Pues: ¡A correr!

EL GRAND PRIX







RRT4 alberga en su interior 321 coches, de los cuales, sólo 45 son realmente diferentes. Para conseguir esta cifra necesitaremos ganar el Grand Prix de todas las maneras posibles. Cuenta con 4 niveles de dificultad que están representados como equipos:

R.C MICRO MOUSE MAPPY
(MMM, Francia) NIVEL FÁCIL
PAC RACING CLUB
(P.R.C, Japón) NIVEL NORMAL
RACING TEAM SOLVALOU
(R.T.S, Italia) NIVEL DIFÍCIL
DIG RACING TEAM
(D.R.T, USA) NIVEL EXPERTO

Os recomendamos que empecéis por el nivel fácil ya que el nivel de dificultad es progresivo y está estudiado hasta las máximas consecuencias. De esta manera podréis ir aprendiendo poco a poco como sacar el máximo partido a vuestros conocimientos.

Después de elegir el equipo tenemos que seleccionar el fabricante de coches con la que vamos a competir. Podemos elegir entre 4:

DRIFT (derrapan):
ASSOLUTO (Italia)
LIZARD (USA)
GRIP (no derrapan):
TERRAZI (Japón)
AGE SOLO (France)

El Gran Prix consta de 8 circuitos, que están a su vez divididos en 4 fases. Al terminar cada fase nos darán un coche nuevo y cada vez más potente.

Dependiendo del lugar que ocupemos (entre los 3 primeros puestos en la 1ª fase, los 2 primeros en la 2ª y sólo el primero en la 3ª) nos darán un vehículo u otro y, como es lógico, mientras mejor posición logremos ocupar mejor será el coche que pase a nuestro garaje particular.

Para conseguir los 320 coches tendremos que combinar los 4 equipos con los 4 fabricantes de coches.

Con cada equipo conseguiremos 19 coches que, multiplicados por los 4 fabricantes distintos dan un total de 76 modelos.

Después de acabar el Grand Prix, se abrirá otro modo llamado Extra Trial que consiste en un mano a mano con un modelo especial (que es el más potente de cada fabricante), al cual sólo podremos acceder si conseguimos ganarle.

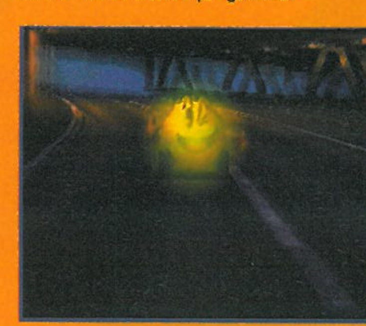
Hay un coche de éstos por cada fabricante. Este coche especial hace el número 20. Contando los 4 equipos, más los 4 fabricantes y los coches del Extra Trial, se completan 320 coches, apareciendo el último modelo (Pac-Man) sólo cuando hayamos conseguido completar los 320.

Si llegáis a conseguir semejante hazaña, podréis deleitaros con el alucinante remix en forma de canción que nos acompañará durante la conducción del Pac-Man, con todas las melodías clásicas del comecocos de siempre mezcladas magistralmente. Y por supuesto también podréis alardear de haber conseguido completar el juego de coches que mejor ha sabido conjugar jugabilidad y gráficos gracias en gran parte a su exquisita y estudiada dificultad progresiva.





Este gracioso personaje (Pac-Man), es en realidad el premio que conseguirás si eres capaz de hacerte con los 320 modelos de coches que existen en *Ridge Racer Type 4*.



CÓMO CONSEGUIR TODOS LOS MODELOS

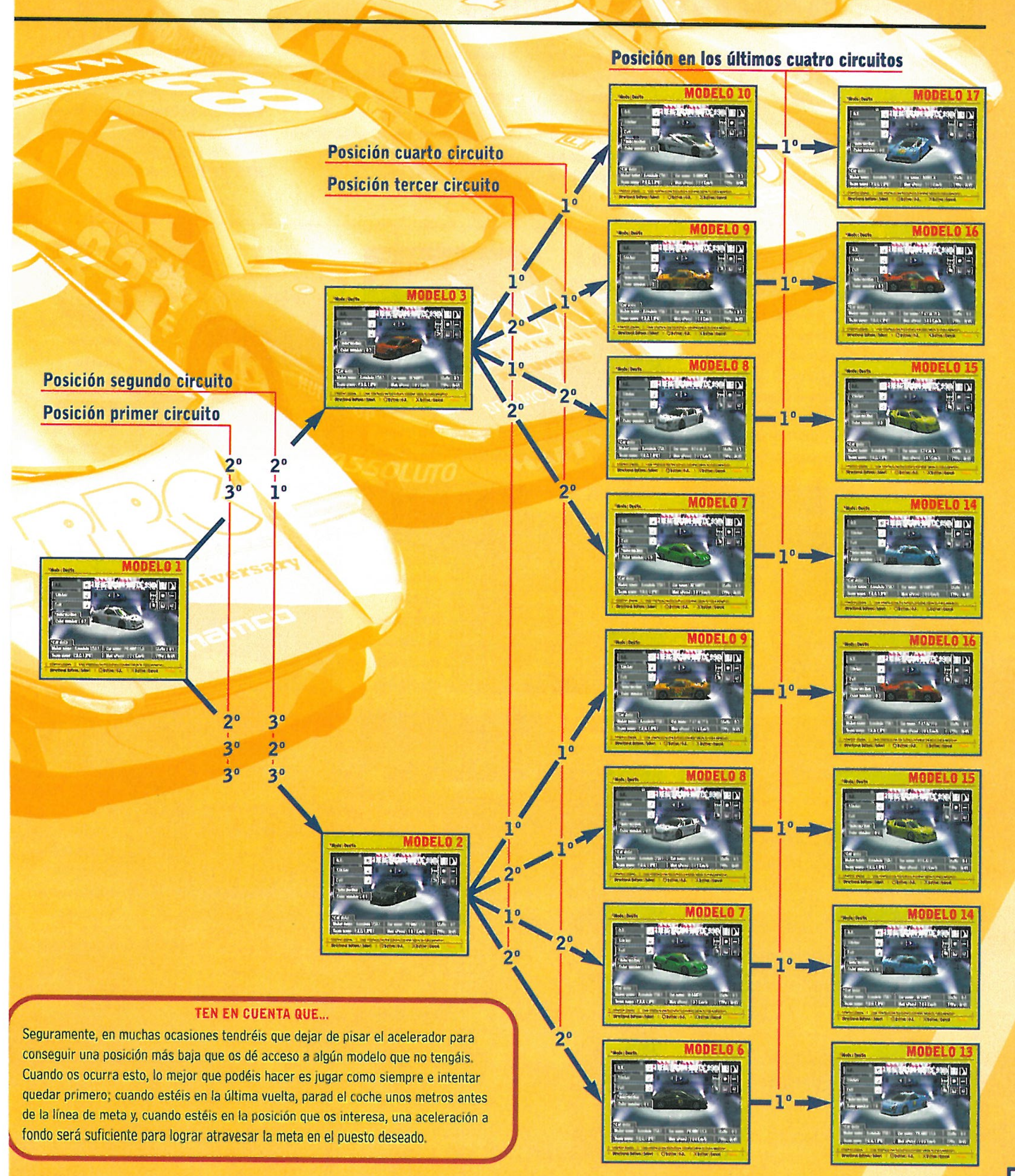
Una de las mayores dificultades que os podéis encontrar en el juego es encontrar el camino más rápido para conseguir todos los modelos. En esta tabla os mostramos la manera más sencilla posible de conseguir todos los coches existentes en el juego. La combinación entre los diferentes equipos y fabricantes os dará la cifra total de modelos existentes. Para ello tenéis que jugar y ganar todas las carreras en todas las posiciones que os indicamos. Cada coche tiene asignado un número que os será muy útil para saber que modelo ya tenéis o cuál os falta. Una mirada rápida a esta tabla os ayudará a saber el camino que tenéis que seguir para conseguir ese coche que os falta.

Posición primer circuito
Posición segundo circuito
Posición tercer circuito
Posición cuarto circuito
Posición en los últimos cuatro circuitos

MODELO 1
1º 1º → MODELO 5
1º 2º / 2º 1º / 1º 3º → MODELO 4

MODELO 5
1º 1º → MODELO 12 → 1º → MODELO 19
2º 1º → MODELO 11 → 1º → MODELO 18
1º 2º → MODELO 10 → 1º → MODELO 17
2º 2º → MODELO 9 → 1º → MODELO 16

MODELO 4
1º 1º → MODELO 11 → 1º → MODELO 18
2º 1º → MODELO 10 → 1º → MODELO 17
1º 2º → MODELO 9 → 1º → MODELO 16
2º 2º → MODELO 8 → 1º → MODELO 15



TEN EN CUENTA QUE...

Seguramente, en muchas ocasiones tendréis que dejar de pisar el acelerador para conseguir una posición más baja que os dé acceso a algún modelo que no tengáis. Cuando os ocurra esto, lo mejor que podéis hacer es jugar como siempre e intentar quedar primero; cuando estéis en la última vuelta, parad el coche unos metros antes de la línea de meta y, cuando estéis en la posición que os interesa, una aceleración a fondo será suficiente para lograr atravesar la meta en el puesto deseado.

EQUIPOS, FABRICANTES Y... COCHES

Aquí tenéis los distintos equipos y fabricantes que esconde *RRT4*. Aunque se pueden mezclar entre ellos, sólo os mostramos los modelos de coches que pertenecen al equipo y fabricante del mismo país, ya que la mezcla entre éstos dan el mismo modelo de coche, cambiando únicamente la carrocería. También os daréis cuenta que nos hemos saltado algunos modelos, en concreto los números 2, 6, 7, 8, 9, 13, 14, 15 y 16. Esto es debido a que el único cambio que tienen con los que hemos expuesto es la velocidad que pueden alcanzar.
Como podréis observar, la cifra total de coches distintos asciende a 45 (si incluimos el Pac-Man), que es un número muy elevado en comparación a lo que nos tenía acostumbrados Namco en su saga *Ridge Racer*.

A continuación os mostramos las distintas velocidades máximas que alcanzan según el equipo que elijáis:
MMM (Racing Club Micro Mouse Mappy)
DRT (Dig Racing Team)
PRC (Pac Racing Club)
RTS (Racing Team Solvalou)

ESCUDERÍA FRANCESA



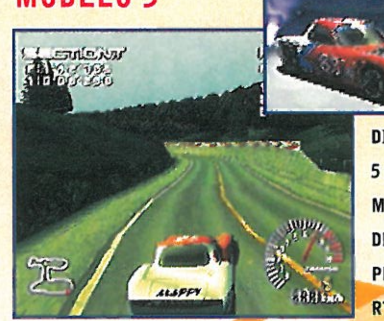
Su equipo, Racing Club Micro Mouse Mappy, corresponde al nivel fácil de dificultad. Ni que decir tiene que es el apropiado para empezar el campeonato. Age Solo es el nombre del fabricante de los coches franceses. Basan su estilo de conducción en el tipo "Grip" (no derrapan), lo que les hace ser más asequibles para los que no estéis acostumbrados a la exclusiva forma de derrapar que siempre ha tenido la saga de *Ridge Racer*.

MODELO 1



PROPHETE
4 marchas
MMM: 159 km/h
DRT: 164 km/h
PRC: 169 km/h
RTS: 164 km/h

MODELO 3



DIRIGEANT
5 marchas
MMM: 178 km/h
DRT: 187 km/h
PRC: 189 km/h
RTS: 187 km/h

MODELO 4





BATAILLE
5 marchas
MMM: 184 km/h
DRT: 189 km/h
PRC: 194 km/h
RTS: 189 km/h

MODELO 5



MEGERE
5 marchas
MMM: 189 km/h
DRT: 200 km/h
PRC: 198 km/h
RTS: 200 km/h

MODELO 10



ANTILOPE
6 marchas
MMM: 207 km/h
DRT: 219 km/h
PRC: 219 km/h
RTS: 219 km/h

MODELO 11



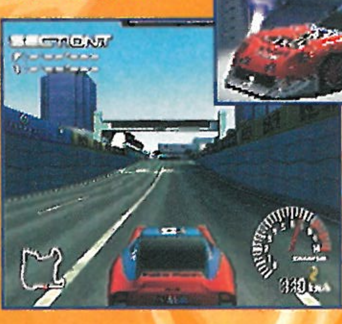
AVERSE
6 marchas
MMM: 214 km/h
DRT: 228 km/h
PRC: 223 km/h
RTS: 228 km/h

MODELO 12



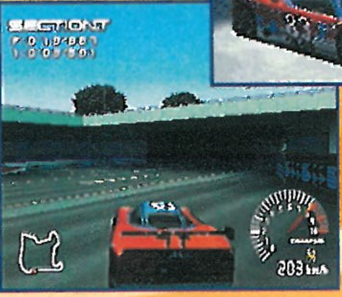
LICORNE
6 marchas
MMM: 219 km/h
DRT: 244 km/h
PRC: 230 km/h
RTS: 244 km/h

MODELO 17



ESPION
6 marchas
MMM: 301 km/h
DRT: 312 km/h
PRC: 308 km/h
RTS: 312 km/h

MODELO 18



SORCIERE
6 marchas
MMM: 303 km/h
DRT: 319 km/h
PRC: 315 km/h
RTS: 319 km/h

MODELO 19



SUPERNOVA
6 marchas
MMM: 310 km/h
DRT: 335 km/h
PRC: 321 km/h
RTS: 335 km/h

MODELO 20



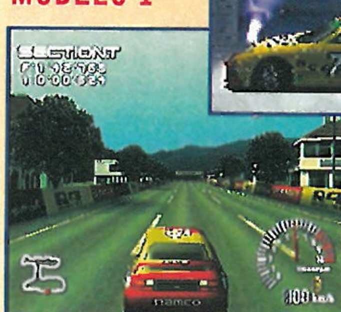
ECUREUIL
1 marcha
MMM: 312 km/h
DRT: 301 km/h
PRC: 294 km/h
RTS: 306 km/h

ESCUDERÍA JAPONESA



Representando al nivel de dificultad normal, tenemos el equipo Pac Racing Club (PRC), que junto al fabricante Terrazi ofrece en su conjunto una de las carrocerías y modelos de coches más impactantes y bonitas de todo el juego (por algo es la japonesa). El modo de conducción sigue siendo "Grip", y su modelo especial, Utopia, pasa por ser el coche más veloz de todo el juego, aunque su aceleración sea bastante lenta.

MODELO 1



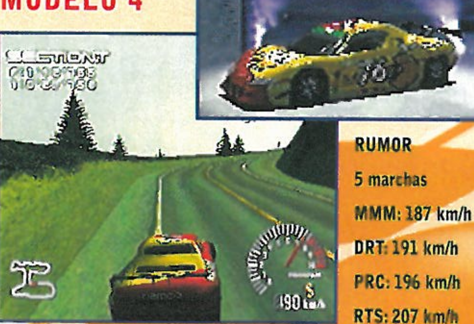
AMBITIOUS
4 marchas
MMM: 159 km/h
DRT: 166 km/h
PRC: 171 km/h
RTS: 180 km/h

MODELO 3



TROOP
5 marchas
MMM: 180 km/h
DRT: 187 km/h
PRC: 191 km/h
RTS: 203 km/h

MODELO 4



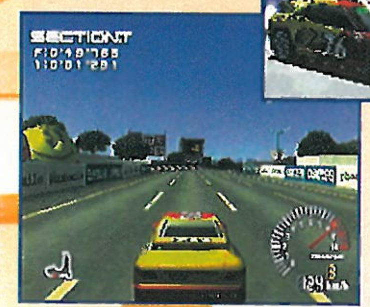
RUMOR
5 marchas
MMM: 187 km/h
DRT: 191 km/h
PRC: 196 km/h
RTS: 207 km/h

MODELO 5



WILDBOAR
5 marchas
MMM: 191 km/h
DRT: 203 km/h
PRC: 200 km/h
RTS: 212 km/h

MODELO 10



CAPITAL
6 marchas
MMM: 210 km/h
DRT: 219 km/h
PRC: 219 km/h
RTS: 230 km/h

MODELO 11



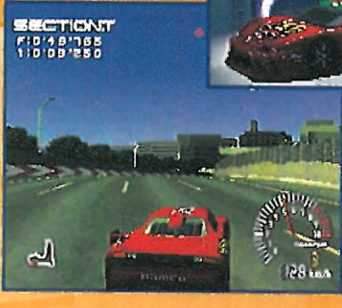
COWBOY
6 marchas
MMM: 214 km/h
DRT: 230 km/h
PRC: 223 km/h
RTS: 235 km/h

MODELO 12



STARLIGHT
6 marchas
MMM: 221 km/h
DRT: 246 km/h
PRC: 232 km/h
RTS: 239 km/h

MODELO 17



DECISION
6 marchas
MMM: 301 km/h
DRT: 310 km/h
PRC: 310 km/h
RTS: 319 km/h

MODELO 18



TERRIFIC
6 marchas
MMM: 306 km/h
DRT: 321 km/h
PRC: 315 km/h
RTS: 326 km/h

MODELO 19



DESTROYER
6 marchas
MMM: 310 km/h
DRT: 337 km/h
PRC: 319 km/h
RTS: 331 km/h

MODELO 20



UTOPIA
6 marchas
MMM: 392 km/h
DRT: 395 km/h
PRC: 399 km/h
RTS: 397 km/h

CONSEJOS

Hay dos tipos de coches claramente diferenciados en su forma de conducción: Drifts (derrapan) y Grips (se agarran). DRIFTS: Es la forma de derrapar. Para derrapar sin problemas sigue estos pasos: Antes de llegar a la curva, suelta el botón del acelerador y en cuanto gire vuelve a apretarlo. Verás que tu coche empezará a derrapar. Con los controles derecha e izquierda, haz contravolantes para poner el coche recto y a la vez aprieta el acelerador. Puede ser muy útil reducir de marcha justo al salir de un derrape, o en la misma curva si el coche no deja de derrapar.

También puedes coger la curva acelerando y, una vez dentro, soltar y apretar rápidamente el acelerador.
Si el coche no derrapa puede ser que las revoluciones sean demasiado bajas o que sea de los primeros modelos y no tenga fuerza suficiente.

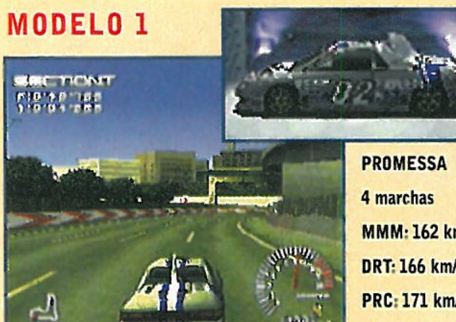
Al conducir coches muy potentes hay que tener cuidado con el derrape, porque si patinan es difícil controlarlos. Cuando esto ocurre lo mejor es dejar de acelerar, esperar a que el coche vuelva a agarrarse al asfalto, y cambiar rápido a una marcha más corta para que suba de revoluciones.

ESCUDERÍA ITALIANA



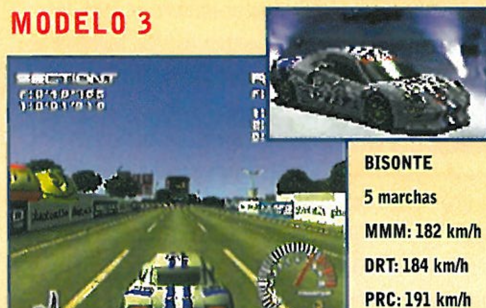
Los coches del fabricante italiano Assoluto utilizan el sistema "Drift" (derrape) como forma de conducción, lo que unido a su equipo Racing Team Solvalou (de nivel difícil) y su marcada línea deportiva, hacen de su conducción una de las más salvajes y espectaculares que podéis encontrar en el juego. Sus últimos modelos son un alarde de originalidad y virtuosismo gráfico que llevan la velocidad a las cotas más altas.

MODELO 1



PROMESSA
4 marchas
MMM: 162 km/h
DRT: 166 km/h
PRC: 171 km/h
RTS: 180 km/h

MODELO 3



BISONTE
5 marchas
MMM: 182 km/h
DRT: 184 km/h
PRC: 191 km/h
RTS: 200 km/h

MODELO 4



REGALO
5 marchas
MMM: 187 km/h
DRT: 191 km/h
PRC: 198 km/h
RTS: 205 km/h

MODELO 5



FATALITA
5 marchas
MMM: 194 km/h
DRT: 203 km/h
PRC: 203 km/h
RTS: 212 km/h

MODELO 10



RONDINE
6 marchas
MMM: 212 km/h
DRT: 223 km/h
PRC: 221 km/h
RTS: 232 km/h

MODELO 11



CAVALIERE
6 marchas
MMM: 216 km/h
DRT: 232 km/h
PRC: 226 km/h
RTS: 237 km/h

MODELO 12



INFINITO
6 marchas
MMM: 221 km/h
DRT: 248 km/h
PRC: 232 km/h
RTS: 242 km/h

MODELO 17



AQUILA
6 marchas
MMM: 303 km/h
DRT: 312 km/h
PRC: 312 km/h
RTS: 321 km/h

MODELO 18



ESTASI
6 marchas
MMM: 308 km/h
DRT: 324 km/h
PRC: 317 km/h
RTS: 326 km/h

MODELO 19



SQUALO
6 marchas
MMM: 312 km/h
DRT: 340 km/h
PRC: 321 km/h
RTS: 331 km/h

MODELO 20



VULCANO
6 marchas
MMM: 356 km/h
DRT: 360 km/h
PRC: 358 km/h
RTS: 374 km/h

CONSEJOS

GRIPS: Es una forma más fácil de conducir ya que los coches se agarran firmemente al asfalto de la pista.
Cuando entres en una curva y veas que te vas a chocar antes de que termine, simplemente deja de acelerar (o mete una marcha más corta) y tu coche torcerá con mucha más facilidad.
A no ser que sea una curva demasiado cerrada es mejor que dejes de acelerar antes que usar el freno, ya que si se te va un poco un poco la mano en el freno puedes perder bastantes segundos hasta que tu coche vuelva a reaccionar.

COMO CONSEGUIR LA MEJOR SALIDA:
Con marchas manuales: cuando empiece la cuenta atrás deja el acelerador apretado. Cuando den la salida y el coche derrape cambia a segunda rápidamente.
Con marchas automáticas: acelera y mantén las revoluciones entre el 6 y el 7.

BAJA UN POCO LA MÚSICA.
El juego tiene por defecto la música muy alta y no nos permite oír con claridad el sonido del coches. Os recomendamos que la bajéis un poco ya que el ruido del motor nos pueden ayudar a saber en que momento tenemos que acelerar o reducir.

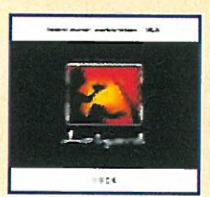
CONSEJOS

CAMBIOS DE RASANTE.
En algunos circuitos hay unos cambios tan grandes que tu coche irá varios segundos volando. No aceleres en el aire, lo único que conseguirás es subir al coche de revoluciones inútilmente y perder unos segundos preciosos.

ACOSTÚMBRATE a jugar con las marchas manuales. Una de las características de *RRT4* son los distintos cambios de rasante (cuestas, bajadas, desniveles...) que tienen los circuitos. Con los cambios automáticos es muy fácil que en las subidas el coche se ahogue y baje de rendimiento. Además, las velocidades que se pueden alcanzar con las marchas manuales son más altas que con el cambio automático.

COMO ENTRAR EN LAS CURVAS.
Verás que la dificultad está muy ajustada y que te costará bastante adelantar a los rivales. Un buen uso de las entradas a las curvas es lo que más segundos te hará ganar. Las curvas más cerradas se cogen mucho mejor si te abres al lado contrario de la curva y tuerces mucho antes de lo que lo haces habitualmente, ya veras como una vez dentro de ella no tienes problemas para pasarla sin chocarte.

ESCUDERÍA U.S.A.



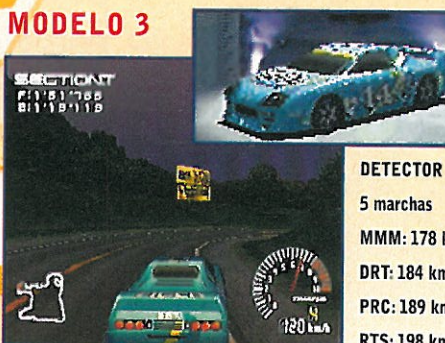
El equipo Dig Racing Team (experto) se presenta con una concepción muy similar de la línea deportiva de los modelos italianos, pero con un nivel de dificultad aún más grande. La increíble velocidad que alcanzan y su forma de conducción estilo "Drift", hacen que sean sin duda los modelos más difíciles de conducir. Cuenta en su contra con una aceleración más lenta que la escudería italiana. Su fabricante es Lizard.

MODELO 1



BONFIRE
4 marchas
MMM: 162 km/h
DRT: 164 km/h
PRC: 169 km/h
RTS: 178 km/h

MODELO 3



DETECTOR
5 marchas
MMM: 178 km/h
DRT: 184 km/h
PRC: 189 km/h
RTS: 198 km/h

MODELO 4



WISDOM
5 marchas
MMM: 184 km/h
DRT: 189 km/h
PRC: 194 km/h
RTS: 203 km/h

MODELO 5



OFFICER
5 marchas
MMM: 184 km/h
DRT: 189 km/h
PRC: 194 km/h
RTS: 203 km/h

MODELO 10



COLLEAGE
6 marchas
MMM: 210 km/h
DRT: 221 km/h
PRC: 219 km/h
RTS: 230 km/h



MODELO 11



COMRADE
6 marchas
MMM: 216 km/h
DRT: 230 km/h
PRC: 223 km/h
RTS: 235 km/h



MODELO 12



IGNITION
6 marchas
MMM: 219 km/h
DRT: 246 km/h
PRC: 230 km/h
RTS: 239 km/h

MODELO 17



TAMER
6 marchas
MMM: 299 km/h
DRT: 310 km/h
PRC: 310 km/h
RTS: 321 km/h

MODELO 18



CATARACT
6 marchas
MMM: 303 km/h
DRT: 319 km/h
PRC: 317 km/h
RTS: 324 km/h

MODELO 19



RECKLESS
6 marchas
MMM: 308 km/h
DRT: 335 km/h
PRC: 319 km/h
RTS: 328 km/h

MODELO 20



NIGHTMARE
6 marchas
MMM: 351 km/h
DRT: 369 km/h
PRC: 353 km/h
RTS: 358 km/h

CIRCUITOS

CIRCUITO UNO. Helter Skelter (5.520 metros)



Debéis abríos al lado contrario de la curva para cerrarla en el momento oportuno. Será necesario derrapar.



Ya has conseguido dar tu primera vuelta en RRT4. Hasta aquí la dificultad no es excesiva, pero todavía te espera lo peor.



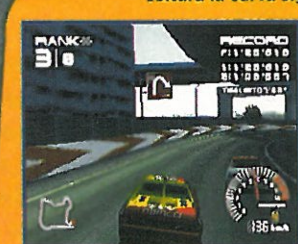
Un derrape (en modo "Drift"), es la mejor solución. Si no, igual que la anterior, abríos para coger mayor amplitud de giro.



El cambio de rasante nos hará dar un pequeño salto que creará problemas al coger la curva. Ábrete y cortarás la curva.



Es importante cogerla bien al principio para tomar con mayor soltura la curva siguiente.



Sin duda, la curva más difícil de este circuito: Reduce o derrapa con mucha seguridad.

Salida

CIRCUITO DOS. Wonderhill (6.636 metros)



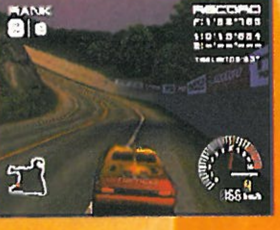
Fijaos bien en las señales de los circuitos si no queréis veros sorprendidos por una curva cerrada.



Sucesión de curvas fáciles, siempre y cuando las cortemos de fuera a dentro.



La poca visibilidad pone las cosas más difíciles aún en esta entrada de túnel. Precaución y finalizad con un derrape.



En esta curva y la siguiente no te hará falta derrapar si te abres bien (como muestra la imagen).



Para empezar no hay nada mejor como una curva cerrada. En la imagen se aprecia la mejor forma que hay de cogerla.



Todas estas curvas se pueden pasar en línea recta, dando pequeños toques de dirección.



Necesitaremos derrapar si no queremos chocar, ya que la curva se cierra cada vez más. En modo "Grip", desacelerar.

Salida

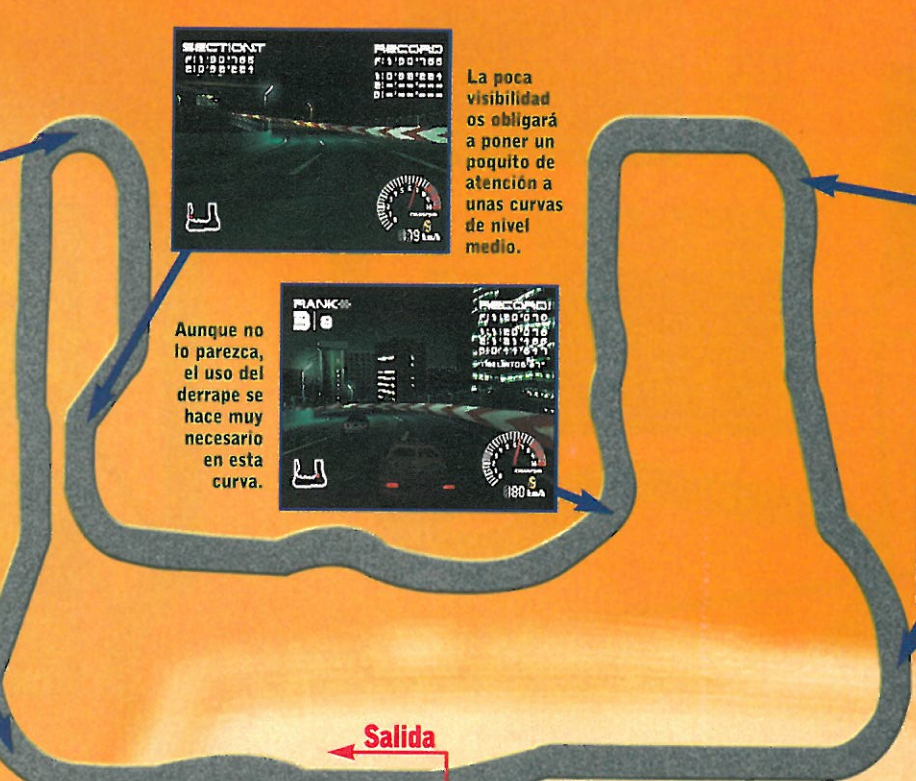
CIRCUITO TRES. Edge of the Earth (5.665 metros)



Primer derrape, a estas alturas seguro que ya controláis los derrapes. Cuidado que es bastante cerrada.



En esta curva podéis acelerar sin miedo ya que no ofrece ninguna resistencia. Lo peor viene en la siguiente.

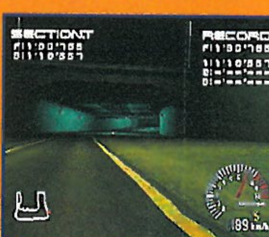


La poca visibilidad os obligará a poner un poquito de atención a unas curvas de nivel medio.

Aunque no lo parezca, el uso del derrape se hace muy necesario en esta curva.



En este túnel se pueden coger velocidades de vértigo ya que no es necesario el uso de derrapes o reducción de marchas.



Como podéis observar, al lado de la línea que delimita la carretera, queda todavía un amplio margen. No os cortéis y saltaros la línea, el coche no perderá absolutamente nada de velocidad y conseguiréis unos segundos que seguramente os sean vitales.

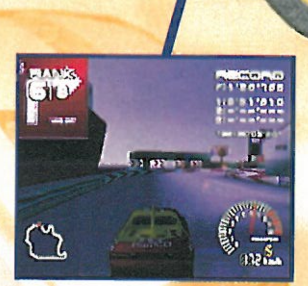
CIRCUITO CUATRO. Out of the Blue (5.564 metros)



Entra derrapando de izquierda a derecha para salir enfilando la recta sin mayores problemas.



Este sinuoso tramo no te traerá problemas siempre que no te confíes y busques trazarlo de derecha a izquierda.



Mucho cuidado: un exceso de velocidad podría hacerte perder mucho tiempo. Tranquilo y derrapa desde la izquierda.

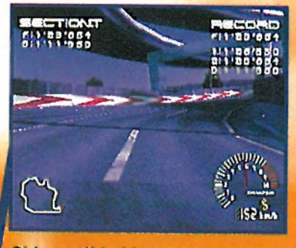


Curvas y contracurvas que te obligarán a mantener un derrape continuado. Sobre todo, que no te patine el coche.

Salida



Si te abres saldrás bien parado de la curva, pero una mala entrada puede ser muy peligrosa,



Si has salido bien del tramo anterior, llevarás la velocidad adecuada para abrirte y salir de la curva sin problemas.

CIRCUITO CINCO. Phantomile (3,012 metros)



Pon atención a las curvas de este circuito. Los coches corren bastante y los carriles son estrechos. Utiliza el derrape.



Esta curva necesita un buen derrape. Es la segunda de las tres curvas difíciles.



Como verás, este circuito es pequeño pero matón. Sólo aquí tienes un momento de respiro.



Aunque son curvas muy seguidas, con un poco de pericia no tendrás que utilizarlos derrapes.



Después de este cambio de rasante, prepárate porque la curva que viene es la más difícil del circuito.



Ya lo tienes fácil, corta esta semicurva como aparece en la imagen y llegarás victorioso a la línea de meta.



Cuanto antes empieces a derrapar, más fácil y colocado cogerás el final de la curva.

Salida

CIRCUITO SEIS. Brightest Night (5.868 metros)



Pégate a la derecha al entrar, reduce si vas muy fuerte e inicia un prolongado derrape.



En esta recta puedes aprovechar y correr, pero ten cuidado por que la siguiente curva te puede dar problemas si no entras bien.



Esta peligrosa curva te obligará a demostrar tu habilidad, sobre todo porque si sales mal de ella tendrás problemas después.



Tienes que abrirte bien en esta curva, derrapar y probablemente reducir si has alcanzado demasiada velocidad en la recta.



Si te colocas bien a la entrada de la curva podrás salir de ella arañando segundos a tus rivales.



No te fíes, porque esta contracurva tiene más peligro del que parece y puedes perder puestos.

Salida

CIRCUITO SIETE. Heaven and Hell (6,456 metros)



La flecha de la izquierda te avisa de una curva cerrada. Te la encontrarás a la salida del túnel.



Atención a las flechas, indican una curva cerrada.

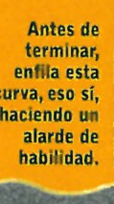


Curva larga pero que no te presentará excesivos problemas.



Casi todas las curvas de este circuito necesitan derrape.





Antes de terminar, enfila esta curva, eso sí, haciendo un alarde de habilidad.



Este es el último paso para acabar el séptimo circuito. Concéntrate y observa las flechas.

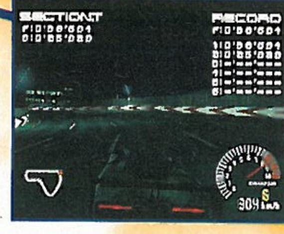
Salida

CIRCUITO OCHO. Shooting Hoops (3.958 metros)

Salida



Lo único que te podemos decir en este circuito; pisa con fuerza el acelerador.



La última curva es la más peligrosa. Parece como las demás, pero es la más cerrada de todas. ¿Te vas a echar atrás?



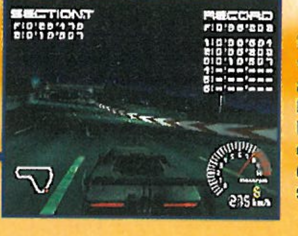
Aprovecha la ocasión de acelerar a tope: pocas veces vas a poder disfrutar de una recta como ésta.



Ten mucho cuidado de no chocarte con los adversarios, un solo descuido te restará muchas posibilidades de acabar bien.



Ábrete lo más que puedas para coger las curvas con la mayor garantía posible. Demuestra la destreza que has adquirido.

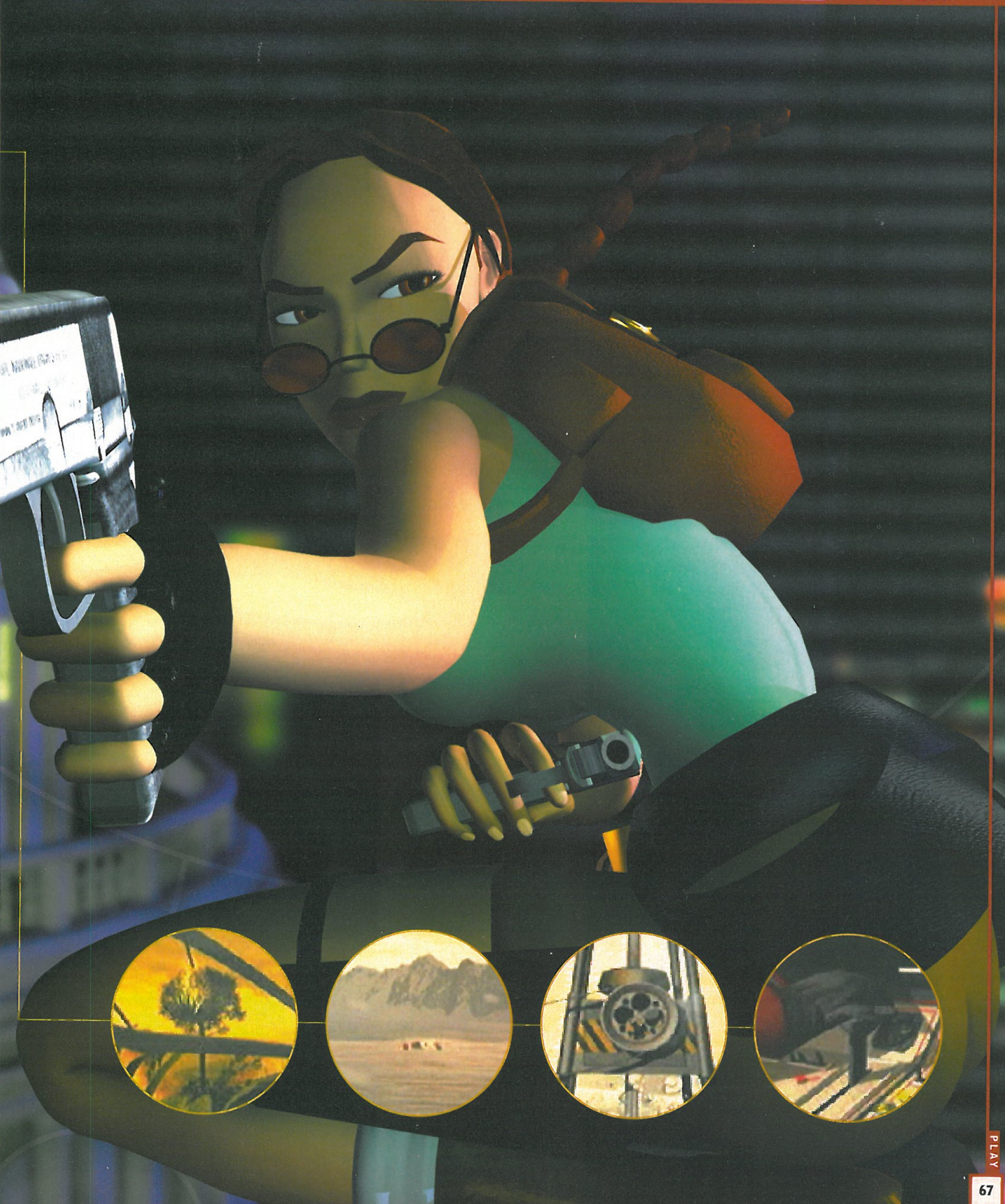


La velocidad alcanza límites en los que cualquier descuido sería fatal.

Las aventuras de Lara Croft

Lara, la chica con el perfil más deseado del mundo, vuelve a nuestras pantallas con una nueva entrega de la popular serie Tomb Raider. Su tercera aventura es la más dura hasta el momento y vas a necesitar ayuda para poder resolver los niveles que la componen, incluso si ya tienes cierta experiencia. No busques en otro lado, ya que todo lo que necesitas está justo aquí, con la siempre preparada Lara Croft.

Tomb Raider III



MOVIMIENTOS BÁSICOS

Las acciones más básicas son correr, esprintar o caminar. La mayoría del tiempo estarás corriendo por los niveles, pero también tendrás que caminar y esprintar. Caminar es muy útil al moverte cerca de abismos ya que al caminar Lara no se cae, sino que se detiene cuando no puede continuar. Andar lateralmente será de gran utilidad cuando tengas que alinearte para realizar una salto muy ajustado.

Los esprints se usan sobre todo para echar un vistazo rápido, y son esenciales para alcanzar las puertas con temporizador. Aparecerá una barra de potencia que irá bajando mientras esprintas. Cuando se agote, Lara volverá a la velocidad normal, hasta que la barra se rellene.

SALTANDO

Debido a los parajes en los que Lara se desenvolverá, tendrá que perfeccionar su salto para poder alcanzar bordes lejanos. Los escenarios están diseñados tomando cuadros como base, por lo que pueden ser utilizados para calcular la distancia del salto requerida y también para determinar qué tipo de salto es el adecuado.

Un 'salto normal' requiere que pulses el botón de salto y una dirección. Con él, saltarás una distancia de dos cuadros. Si el hueco tiene esa anchura, utiliza este salto y agárrate tras usarlo. Un añadido muy útil para esta operación es el giro. Lara se dará la vuelta en el aire y se colocará mirando a la dirección contraria. Se usa fundamentalmente para agarrarse a bordes que se encuentren tras ella.

Un 'salto corriendo' cubre una mayor distancia y se consigue saltando mientras corres. Alcanzarás un distancia de tres cuadros, pero, para comenzar, tendrás que cruzar corriendo un cuadro. Un salto sencillo hacia atrás equivale a la distancia de un cuadro.



SUBIENDO Y BALANCEÁNDOSE

Lara puede subir por ciertas texturas. Esto le permite ascender por muros planos y llegar a agarrarse a los techos. Cuando está subiendo o colgada de un borde, Lara puede moverse en cualquier dirección e incluso saltar hacia atrás desde un muro para aterrizar sobre una plataforma que se encuentre tras ella.

GATEAR

Otro nuevo añadido al repertorio de Lara, muy útil por cierto. No requiere que te humilles, pero sí que te pongas a cuatro patas. Gatear es esencial para pasar a través de pequeños huecos, antes inaccesibles.



DISPARANDO

Lara apuntará a cualquier objetivo que pueda eliminar, siempre que esté empuñando un arma. Si mantienes pulsado el botón de acción, Lara disparará al objetivo, pero sólo si está a la vista. Mientras mantienes pulsado el botón de acción, la cámara seguirá enfocando al objetivo actual. Algunas armas son mejores que otras, debido a su alcance y potencia. En la siguiente sección encontrarás todas las armas, para ayudarte en la elección de la más adecuada para la situación en la que te encuentres.

PISTOLAS

Es el arma básica de Lara y la única con la comienzas el juego. Muy útil a corta y larga distancia, aunque de baja potencia, por lo que eliminar a un adversario requerirá varios impactos. Con munición infinita, esta es la mejor arma para librarse de enemigos que no puedan alcanzarte (para ahorrar munición).

ESCOPETA



Un arma de gran potencia en la corta distancia, pudiendo eliminar a una persona con sólo dos disparos. Por desgracia, es absolutamente inútil a larga distancia, por lo que su mejor uso será para contrarrestar emboscadas en espacios cercanos.

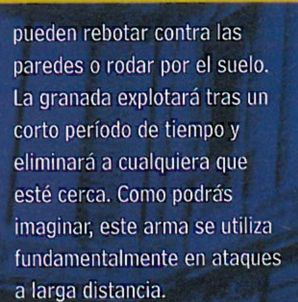
DESERT EAGLE

Un arma de gran potencia, ideal para luchas a corta distancia. También funciona bien contra enemigos que se encuentren en movimiento. Su principal problema es que la tasa de disparo es bastante lenta, perdiendo varios segundos entre un tiro y otro. Aunque su potencia le hace que valga la pena usarla.

UZIS

Muy parecidas a las pistolas, pero con una ventaja obvia: su superior tasa de disparo. Las Uzis funcionan igual de bien a corta y a larga distancia, convirtiéndose en unas de las mejores y más utilizadas armas.

MP5



Un poderoso fusil ametrallador, ideal para eliminar objetivos a gran distancia. Debido a su alta tasa de disparo, la munición se agota con facilidad, aunque no son necesarios muchos impactos para deshacerse de un enemigo. Si el adversario se acerca a Lara, ésta será incapaz de apuntar, dejando el arma sin utilidad.

LANZAGRANADAS



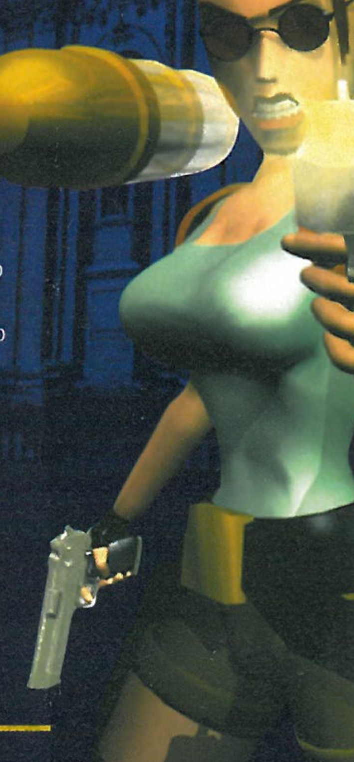
Dispara granadas (¡Sorpresa!) que pueden rebotar contra las paredes o rodar por el suelo. La granada explotará tras un corto período de tiempo y eliminará a cualquiera que esté cerca. Como podrás imaginar, este arma se utiliza fundamentalmente en ataques a larga distancia.

LANZACOHETES

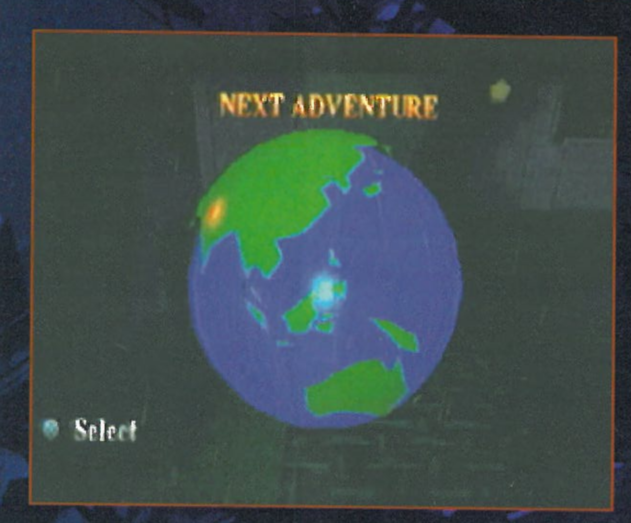
Un arma explosiva, muy indicada para eliminar a más de un objetivo a la vez. Como suponías, es un arma de largo alcance y no debería ser utilizada en el combate cuerpo a cuerpo.

FUSIL SUBMARINO

La única arma del juego que se puede utilizar bajo el agua, y, por lo tanto, la más efectiva contra los buceadores. Su principal desventaja es que los arpones son bastante débiles, por lo que resulta más eficaz eliminar a los enemigos acuáticos desde tierra firme con un arma más potente.



TODOS LOS NIVELES CON DETALLE



Ahora que ya crees estar listo, vayamos donde la acción tiene lugar...

INDIA

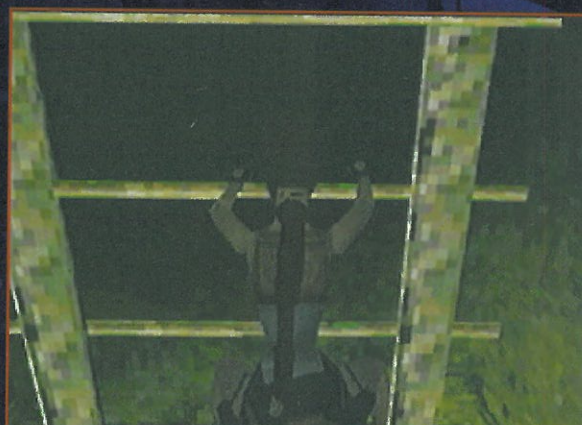
La aventura de Lara comienza en la India en las profundidades de una jungla, con sus monos, tigres y toda su exuberante vegetación. La primera parada es un templo cercano para encontrar el paradero del artefacto Infada.

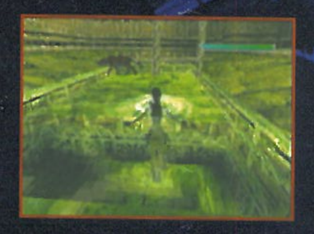
JUNGLA

Sólo hay una forma de salir de aquí, y es bajando. Camina hacia adelante y deslízate hacia abajo por la pendiente. Mientras bajas, intenta no perder de vista tu izquierda y podrás recoger, saltando, unas Bengalas y un Botiquín Pequeño. Cuando llegues abajo, dirígete a la izquierda y recoge el Cristal de Guardar Partida.

Salta hacia el borde y déjate caer cerca del árbol. Sigue al mono a través del pasadizo de la parte más lejana y tira de la palanca. Vuelve al árbol, sube y atraviesa la verja abierta. Tira de la palanca y salta rápidamente hacia el hueco por el que entraste para esquivar el muro de pinchos que se mueve. Ve hacia el hueco al extremo de la sala y coge el deslizador. Salta sobre el bloque al que está enganchado el cable y entra por la apertura del muro. Baja y prepárate para el tigre. Atraviesa el pequeño claro y dirígete hacia la izquierda. Cruza el estrecho pasadizo y gira a la izquierda para encontrar unas Bengalas y un Botiquín Pequeño. Tira de la palanca en el pasadizo y esquiva la piedra que comienza a rodar. Sube por la pendiente de la que cayó la piedra y gira a la izquierda donde está la verja cerrada.







Para abrirla, tira de la palanca y cuando la atravieses un tigre te atacará. Rápidamente dirígete a la derecha, atravesando los arbustos, para recoger los Cartuchos de Escopeta. Vuelve cruzando los arbustos y otro tigre entrará en escena. Continúa por el camino y llegarás a un claro soleado. Arrastrándote, sigue al mono bajo la roca del lado más lejano. Recoge el Cristal de Guardar Partida y mata al tigre que bloquea la pendiente. Sube por ella y déjate caer por la izquierda cuando llegues al final. Sigue al mono a través de la apertura de la izquierda. Cuando alcances los pinchos, camina con mucho cuidado (¡no corras o morirás!), y crúzalos hasta el final. Usa un salto normal para cruzar el hueco pequeño y agárrate al borde. Si te caes, tendrías que dejarte caer sobre la zona oscura y caminar a través de los pinchos para volver al claro soleado.

Recoge el Botiquín Pequeño y salta hacia arriba, asiéndote al muro que está enfrente.



Desplázate a la derecha para alcanzar el Cristal de Guardar Partida de la esquina. Vuelve hacia atrás, desplazándote hacia la izquierda, usando la gran grieta del muro.

Sube y entra por el túnel oscuro. Ve hacia la derecha y encontrarás una palanca. Sería inteligente que guardarás la partida aquí. Enciende una bengala y tira de la palanca. Corre rápido hacia abajo para salir del túnel y esquivar la piedra. Déjate caer por el borde cercano a los pinchos y elimina al tigre que está debajo. De nuevo, déjate caer y pasa a través de la verja abierta.

Ve hacia la derecha atravesando la siguiente zona, pero cuidado con los las dos piedras que ruedan desde la izquierda. Llegarás a un río en el que nadarás hasta alcanzar la entrada subterránea del lado más lejano. Sube y tira de las dos palancas. Nada hasta la siguiente zona y recoge las Bengalas de la plataforma central. Salta hacia la entrada sin antorchas y tira de la palanca del pasadizo. Regresa a la última habitación y atraviesa la entrada con antorchas a ambos lados. Llegarás a una zona inundada con un Cristal de Guardar Partida en la esquina lejana. Entra por el pasadizo oculto que hay en la base de la cascada que tienes a mano derecha para encontrar una escalera. Sube por ella hasta que llegues a lo más alto de la cascada y tira de la palanca. Guarda tu partida y tírate al estanque principal para nadar bajo el borde.

Al final del pasadizo, encontrarás a un tigre esperándote. Sube rápidamente, elimina al tigre y asciende por la escalera. Recoge la Llave Indra en la parte superior y ve hacia el hueco de la esquina. Mata al tigre que se pavonea en esa zona y déjate caer. Usa la llave en la cerradura cercana a la verja y atraviésala hasta llegar a un campamento.

CAMPAMENTO BASE

Cuando Lara llega al campamento se encuentra con un explorador solitario, que habla como si tuviera mucha gente a su alrededor, lo que demuestra que no está muy cuerdo. El explorador explica que dos de sus compañeros están dentro del templo y, tras esto, desaparece. Lara sigue su ejemplo y también se marcha.



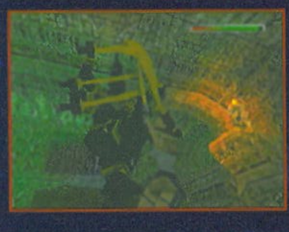
RUINAS DEL TEMPLO

Atraviesa la entrada del tronco del árbol y dispara a las dos cobras. Si te muerden usa un botiquín como antídoto contra el veneno. Tira de la palanca justo más allá de la segunda cobra y déjate caer por el agujero que está justo detrás de ti. Arrástrate por el















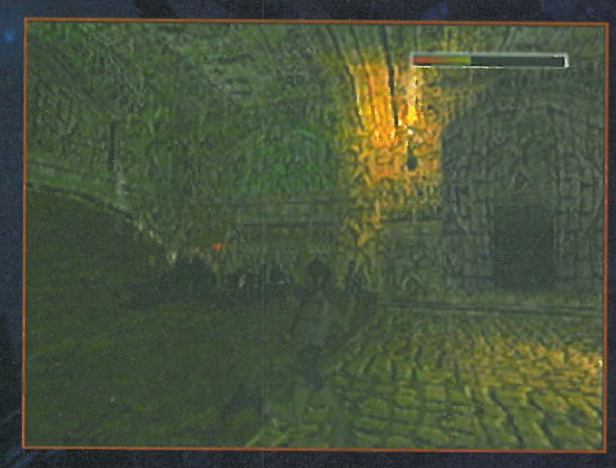
hueco y recoge un Botiquín Pequeño a tu izquierda. Ve a la derecha y mata a la cobra que hay en la esquina. Continúa por ahí y elimina a los dos monos. Cuando subas ve a la izquierda y recoge las Bengalas y los Cargadores de MP5 de lo más alto de la escalera. Colócate al lado del árbol cercano a la plataforma del centro del río. Salta mientras corres hacia la plataforma y agárrate, o te convertirás en comida para peces. Realiza otro salto mientras corres para alcanzar la otra orilla del río, asegurándote de caer en la parte poco profunda cercana al muro. Ve a la derecha y tira de la palanca. Regresa a lo largo del muro y déjate caer en el río desde el primer hueco. Nada rápidamente a través de la verja antes de que aparezcan las pirañas y continúa por el pasadizo hasta el final. Elimina todos los monos que encuentres por aquí, y sube al bloque más lejano en la parte inferior del derrumbamiento. Salta al borde que hay sobre ti y cruza el derrumbamiento desde allí. Camina por el borde limpiando de monos tu camino. Recoge el Cristal de Guardar Partida tras atravesar el corto pasadizo. Ahora estarás sobre el río, cerca del punto de comienzo del nivel. Salta sobre la rama que sobresale del río y, después, salta corriendo sobre el borde cercano a la cascada. Salta sobre el borde que hay debajo de la cascada y recoge un Botiquín Pequeño que está en la base del árbol. Sube al escalón de la roca y camina atravesando la otra cascada. Déjate caer desde el borde que tienes detrás y agárrate al saliente de la cascada, de forma que puedas moverte hacia la derecha. Sube y recoge los Cartuchos de Escopeta, tras lo que tendrás que arrastrarte hasta el final del hueco. Salta corriendo hacia el saliente verde y mata al mono. Arrástrate por el hueco, manteniéndote a la izquierda para esquivar a la cobra. Mátala y deslízate por la pendiente que cruza el pasadizo, eliminando a otra cobra que encontrarás por el camino. Ve hacia el bloque de la derecha de la estatua y tira de él para revelar un estrecho hueco. Guarda tu partida y arrástrate por el hueco para encontrarte con el primer jefe del juego, una estatua de la diosa hindú Shiva.

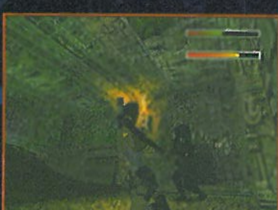


SHIVA

Una estatua de Shiva tomará vida en cuanto entres en la sala. La diosa tiene seis brazos y seis afiladas espadas. La "diosa de la destrucción" es, para ser sinceros, un poco molesta ya que no puedes quedarte atrás y dispararla como un loco, porque empuñaría sus espadas para formar un escudo al más puro estilo "Batman". Necesitas mantenerte en movimiento, corriendo y saltando para esquivar sus golpes, y sólo puedes hacerla daño cuando tenga sus defensas bajas, o intentando dispararla deste detrás. Hay un agujero en el suelo que puedes usar para tomarte un respiro durante la lucha. Si tu energía está baja, utiliza un botiquín para reponerla completamente. Cuando sea derrotada, Shiva volverá a ser de piedra, permitiéndote continuar.

Recoge el Cristal de Salvar Partida, si todavía no lo tenías, y déjate caer por el agujero del centro de la sala. Tira de la palanca para abrir la entrada de arriba y vuelve a subir. Baja por el pasadizo ahora abierto, y cuando llegues al barro manténte contra la pared que está a mano izquierda. Deberías llegar al otro lado sin perder energía. Sube por la pendiente de forma que puedas saltar corriendo para alcanzar el saliente sobre la entrada. Tras esto, mata al mono y tira de la palanca que hay al final. Comprueba tu buena salud y corre atravesando la entrada. Salta sobre la cuchilla móvil y sigue corriendo para esquivar los muros con pinchos. Elimina a los monos y tira de la palanca de la parte más lejana de la sala para abrir la verja de arriba. Utiliza el bloque de la parte inferior del pilar de la derecha de la sala para alcanzar la verja. Salta al agua y tira de la palanca. Llena tus pulmones completamente de aire y sumérgete atravesando la verja. Cuando el pasadizo se abra, tira de las dos palancas de los lados. Regresa por el pasadizo y sube inmediatamente a la superficie. Ahora estarás en un recibidor. Recoge el Cristal de Guardar Partida del otro lado del estanque, y tira de las tres palancas submarinas de los laterales de la misma. Sube y verás como el fuego "ilumina" ciertas plataformas invisibles. Salta sobre ellas para alcanzar la palanca del saliente que hay sobre el estanque. Tira de ella y déjate caer, para poder atravesar corriendo la verja cercana a la estatua antes de que se cierre. Si se cerrara, tendrías que volver a tirar de la







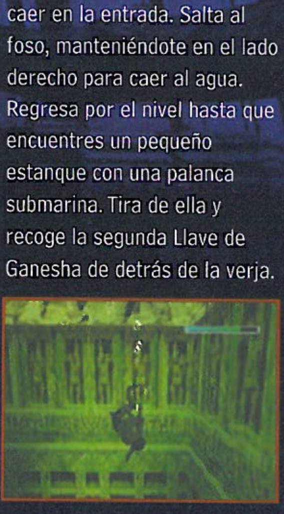
palanca. Ve a la derecha y enciende una bengala. Encontrarás una palanca en la parte izquierda del túnel. Guarda la partida en este punto, porque lo siguiente no será fácil.

Tira de la palanca y esprinta hacia la izquierda, para coger rápidamente la Llave de Ganesha y regresar esprintando a través de la entrada, para mayor seguridad. Una vez pases el muro, vuelve y recoge un Botiquín Pequeño y algunos Cartuchos de Escopeta. De vuelta en el recibidor, verás que ahora el estanque está lleno de barro denso. Vadéalo, manteniéndote muy cerca de la parte derecha de la sala. Sube por la pendiente, entra al pasadizo de la derecha y sube los escalones. Recoge las Bengalas de la izquierda. Cuando subas las escaleras desde aquí, una roca comenzará a rodar. Cuando lo haga, corre hacia atrás y hacia abajo para cubrirte. En la parte superior te encontrarás con dos entradas. Coge el pasadizo de la derecha, la ruta fácil, mata al mono y tira de la palanca para abrir la verja. Mata a los dos monos y recoge el Cristal de Guardar Partida. Déjate caer por el agujero agarrándote al borde. Baja hasta el fondo y déjate caer en la sala de abajo (aquí fue donde te encontraste con Shiva). Utiliza la Llave de Ganesha en la cerradura de la derecha de la gran verja.





Sube hasta el saliente que hay detrás (donde estaba el Cristal de Salvar Partida) y tira de las dos palancas. Atraviesa la verja pequeña a la izquierda de la verja principal y sigue el camino hasta el final. Cruza la siguiente sala, hasta llegar a la zona con las estatuas que escupen fuego. Tira de la palanca de la parte más lejana y nada a través de la verja inferior. Manténte en un lado para evitar las flechas envenenadas que vienen hacia ti. Espera a que las baldosas caigan al agua y entra en la siguiente sección. Ve a la derecha y recoge el Botiquín Pequeño del saliente. Nada hasta el lado más lejano y súbete al pequeño saliente. Trepa por el muro y salta hacia atrás sobre el borde que tienes a tu espalda. Utiliza un salto corriendo para alcanzar el borde de la izquierda. Salta sobre el borde que está al lado de éste y agárrate al muro que tienes detrás. Sube hasta arriba y salta hacia la plataforma que está sobre el primer muro por el que subiste. Desde aquí, salta y agárrate al borde cercano a la cobra. Muévete a la izquierda, sube y mata a la cobra. Salta sobre el borde que hay tras ella y, después, sobre la entrada. Déjate caer rápidamente y agarra el borde para evitar la roca que rueda saliendo por la entrada. Esquiva las flechas y cuchillas, y salta corriendo para alcanzar el Cristal de Salvar Partida. Hay un bloque en la esquina derecha más lejana de la sala que debes empujar hacia el muro. Hay otro bloque a tu derecha que también debes empujar hasta donde puedas. Da la vuelta y empuja el primer y tercer bloques de la derecha hasta el muro. Mueve el segundo bloque hacia cualquier lado y descubrirás una palanca. Tira de ella, date la vuelta, y ve a la izquierda. Baja rápidamente por la pendiente por la derecha para esquivar las rocas. Manténte a la izquierda y salta sobre los pinchos para caer en la entrada. Salta al foso, manteniéndote en el lado derecho para caer al agua. Regresa por el nivel hasta que encuentres un pequeño estanque con una palanca submarina. Tira de ella y recoge la segunda Llave de Ganesha de detrás de la verja.





Vuelve hasta la gran verja y utiliza esta llave para abrirla. Salta el hueco y sube rápidamente por el muro hasta alcanzar la entrada, para evitar el techo con pinchos que desciende. En la parte de arriba, elimina a los monos y recoge el Cristal de Guardar Partida. Por cierto, éste es un buen sitio para







guardarla. Ve al lado opuesto de la sala y verás unos escalones largos y pequeños. A la izquierda hay un bloque móvil del que tendrás que tirar para poder alcanzar la plataforma del otro lado de la sala. Tira de las dos palancas y salta hacia abajo. Corre hasta pasar la verja, pero no entres, ya que dos piedras saldrán rodando.

Las Dos Shivas

Atraviesa la verja y esprinta hacia abajo para esquivar el fuego que aparece cuando ésta se cierra. Ahora tendrás que luchar contra otra Shiva. Cuando la elimines, examina el cuerpo y encontrarás una Cimitarra. Sube al saliente enfrente de la gran verja y coloca la Cimitarra en la mano de la estatua.

Otra Shiva volverá a la vida. Tras eliminarla, conseguirás otra Cimitarra. Una vez que las dos Cimitarras están colocadas sobre las manos de las estatuas, la verja se abrirá.

Las Tres Llaves de Ganesha

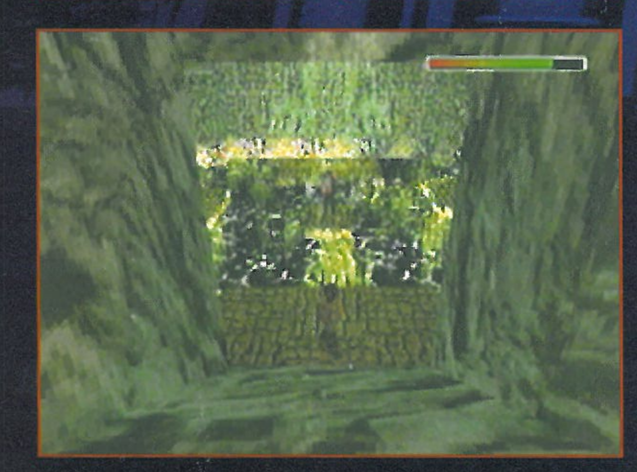
Para por la verja y continúa hasta que llegues a una gran sala con un cadáver flotando. Otra Shiva te atacará aquí. Tras derrotarla podrás recoger la Llave de Ganesha del cadáver del centro. También encontrarás Bengalas en el cuerpo que hay en el muro. Deberías encontrar otra sección cercana con un Cristal de Guardar Partida. Usa la llave en la cerradura que tienes más cerca y salta al agujero inundado que hay detrás de ti. Nada por cualquiera de los laterales del muro con pinchos y tira de las dos palancas para detener el flujo de agua.

Regresa nadando hacia el agujero y recoge la segunda Llave de Ganesha, tras lo que puedes volver a la superficie. Utiliza la llave en la segunda cerradura y regresa a la sala principal. Aproxímate a la pequeña verja cercana al agujero del suelo y éste se abrirá. Enciende un bengala y corre hacia dentro para tirar de las dos palancas. Rápidamente, déjate caer por el agujero, recoge la tercera Llave de Ganesha y sal de allí. Mete la llave en la cerradura final y sube por las escalera que tienes detrás. Corre por el pasadizo hasta que veas a un hombre en una balsa.









TONY

Lara llega cerca de una cascada donde ve a Tony en una balsa. Tras disparar unas cuantas veces, Tony hace que el suelo se mueva, causando que unos pilares de piedra se derrumben y que ¡casi alcanzan a nuestra heroína! Cuando el polvo desaparece, Lara ve una Moto Quad que será de mucha utilidad.



El Río Ganges

Corre y salta sobre la Moto Quad. Conduce por la orilla del río y encontrarás una rampa de hierba. Dirígete hacia ella de forma que puedas cruzar el río y aterrizar en la cueva. Sigue conduciendo por la cueva, acelerando cuando tengas que saltar. Bájate de ella cuando llegues hasta una verja cerrada con llave, y salta hacia atrás, en dirección al último hueco. A la derecha verás un entrada. Salta hasta que consigas alcanzarla y elimina a las dos cobras de los túneles. Déjate caer por el segundo agujero y mata a los dos monos, para después abrir la verja pulsando el interruptor. Regresa y vuelve a montarte sobre la moto. Continúa con ella, recoge el Cristal de Guardar Partida y gira a la derecha. Justo después del gran salto, tendrás que girar bruscamente a la derecha. Al final, déjate caer por el barranco de la izquierda. Usa el Turbo para cruzar el hueco al final del barranco. Continúa hacia arriba, ascendiendo por el estrecho saliente del lateral del acantilado. Pégate al borde lo más que puedas hasta que llegues a un pequeño hueco. Sáltalo y párate en el siguiente saliente. Desde aquí, tendrás que utilizar el Turbo para alcanzar el lado más lejano del río. Salva tu progreso y ve a la derecha, recogiendo el Cristal de Guardar Partida según avanzas. Utiliza el Turbo para saltar otra vez al otro lado del río y gira a la derecha. Baja









hasta el fondo, gira a la derecha y recoge el Cristal de Guardar Partida del final. Elimina a los monos que aparezcan y bájate de la moto. Coge la ruta que lleva a una cascada. Aquí encontrarás algunos buitres. Salta al estanque de la parte inferior de la cascada y sube a la plataforma de su base. Salta a través de la cascada y sigue el camino hasta el final.

DEMOSTRACIÓN DE GIMNASIA

¡Puedes impresionar a tu familia y amigos con esta pequeña belleza! Bueno, quizás no, pero sí que mola. Cuando estés colgando del borde de un saliente o de una plataforma, mantén pulsado R1 mientras pulsas arriba y realizarás una perfecta pirueta para ponerte de pie sobre el borde.



CUEVAS DE KALIYA

La primera parte de este nivel es un laberinto. ¡Sigue atentamente estas instrucciones o te perderás! Desde el principio, coge la ruta que tienes a mano izquierda. Sigue hacia la izquierda y gira a la derecha en la primera bifurcación. Cuando tengas que arrastrarte, ve a la izquierda, gatea a través del agujero de la derecha y recoge los Cargadores



de Uzi de la derecha. Déjate caer por el agujero opuesto y corre hasta el final. Arrástrate por el agujero de la derecha y ve a la izquierda. Dirígete a la derecha, después a la izquierda, y otra vez a la derecha, atravesando el hueco. Coge la segunda a la derecha y déjate caer por los escalones. Continúa hasta que encuentres un Cristal de Guardar Partida. Archiva tu progreso antes de intentar cogerlo. Déjate caer por el hueco de tu espalda y agárrate al borde. Suéltate para caer en el foso inferior y te verás rodeado de cobras. Agáchate y gira para encararte con las dos cobras cercanas a la pendiente del muro. Mientras continúas agachado, saca tus armas y elimina a esas dos. Una vez hecho esto, muévete hacia los cuerpos muertos y hacia dentro para mayor seguridad. Ponte de pie y elimina otras dos serpientes. Camina hacia el otro final de la sala manteniéndote en el lateral, y mata a las dos cobras siguientes sin pasar por la parte estrecha de la sala. Ponte de pie en la parte estrecha y una roca comenzará a rodar desde atrás. Salta hacia atrás para esquivarla, elimina al resto de las serpientes y entra en el túnel del final. Arrástrate hacia la derecha, recoge el



Cristal de Guardar Partida y salva la partida aquí mismo. Deslízate hacia abajo por la pendiente para encontrarte con el extraño de la balsa que viste antes, ¡y comprobarás que no está de muy buen humor!

ENFRENTÁNDOTE A TONY

Cuando entres por primera vez en la sala, te encontrarás rodeado de agua, pero esto cambiará enseguida cuando Tony la convierta en lava. Dispárale unas cuantas ráfagas mientras está ocupado con esto, antes de que comience a atacar. Ahora comenzará a lanzar bolas de fuego hacia arriba, que explotarán sobre ti. Si las llamas te tocan, te incendiarás y morirás de una forma horrible. También tienes que evitar caer en la lava, ya que la muerte que te espera allí es igualmente horrorosa.

La mejor forma de atacarle es no parar de dispararle, mientras que saltas a la plataforma de la izquierda, cuando comience a soltar bolas de fuego. Rueda un poco y espera unos instantes para volver a la primera plataforma. Continúa disparando y moviéndote entre las plataformas para evitar el fuego. Tony no es especialmente fuerte y pronto te desharás de él.

Cuando hayas eliminado al



jefe, recoge los Botiquines Pequeños, el Lanzagranadas y las Granadas de las plataformas que hay alrededor del borde de la sala. Recoge la Piedra Infada del centro para terminar con tu aventura indú.

DR. WILLARD

Cuando Lara abandona el templo, el Dr. Willard se aproxima en su barcaza. La invita a subir a bordo y Lara acepta. El doctor le explica la historia de la Piedra Infada y le cuenta que hay que encontrar tres piezas más. Lara está de acuerdo en buscarlas y tendrá que decidir a qué país se dirigirá primero.



TÚ ELIGES

En este momento, tú decides qué aventura quieres comenzar eligiendo en el mapa la localización que prefieras. La primera que encontrarás a continuación es la que tiene lugar en Londres.

LONDRES

MUELLE DEL TÁMESIS

Lara se encuentra a sí misma en los tejados de la zona del Muelle del Támesis. Es de noche y está lloviendo, por lo que la visibilidad no es excelente.



Comienzas en una pasarela sobre un pequeño patio. Da la vuelta y déjate caer sobre el pequeño borde, justo debajo del final de la pasarela. Salta corriendo hasta el techo inclinado de enfrente y recoge el Botiquín Pequeño de la sección inferior. Desde aquí, agárrate al hueco del edificio y muévete todo a la derecha. Sube y dirígete a la izquierda. Salta sobre el saliente que tienes enfrente y ve alrededor de la esquina.

Salta sobre el fuego, recoge los Cartuchos de Escopeta y regresa saltando hacia atrás. Vuelve a saltar hacia atrás y agárrate al borde sobre el fuego. Muévete hacia la derecha tanto como te sea posible y déjate caer en la esquina. Corre rápidamente hacia el pasadizo de abajo, lejos de las llamas.



Salta el hueco y camina hasta el final del pasadizo, recogiendo un Cristal de Guardar Partida en el camino. Déjate caer en la habitación inferior, elimina al guardia, pulsa el interruptor de la pared y dirígete a la entrada de enfrente.

Entra por el pasillo del final más lejano del recibidor y sumérgete en el estanque. Tira de la palanca, recoge el Botiquín Pequeño y los Cartuchos de Escopeta del centro. Sal del agua y regresa otra vez hasta la sala en la que pulsaste el interruptor.

Vuelve al recibidor y dirígete al primer pasadizo de la derecha. Entra en el agua y nada hasta el pozo que hay debajo. Evita mientras nadas las hélices que se mueven lentamente, y sube a la superficie. Sal del agua, elimina al guardia y, a continuación, a las dos ratas, cuando aparezcan. Arrástrate por el hueco de la derecha del pasillo. Recoge el Botiquín Pequeño y déjate caer al final. Date la vuelta y entra en la sala de enfrente donde encontrarás una máquina de soldar.

SALA DE LA MÁQUINA DE SOLDAR

Para esquivar la máquina de soldar, evitando ser electrocutado, debes comprobar constantemente donde está.

Ve a la parte derecha del final de la sala, recoge el Cristal de Guardar Partida y enciende las luces con el interruptor. Ve al final opuesto de la habitación y encontrarás una jaula de metal. Tira de la caja y después empújala hasta





la posición que muestra el diagrama. Esto provocará que un fusible se funda, permitiendo así el acceso a un botón superior. Sal de la sala y sube por el muro hasta llegar a lo más alto.

Pulsa el ahora accesible botón y elimina al guardia que aparecerá. Presiona el otro interruptor por tercera vez y baja otra vez hasta el pasillo más lejano. Nada a través del estanque y asciende por el otro pasillo de la izquierda. Nada atravesando el estanque siguiente (desconectando la alarma) y sal de él. Elimina al guardia y atraviesa la pequeña sala posterior. Pulsa el botón y regresa al ahora vacío estanque. Ve a la izquierda según entres en la sala de la pasarela. Salta hacia arriba, agárrate a la red, y balancéate hacia el otro lado del estanque. Déjate caer sobre el borde y mata otras dos ratas. Sigue por el pasillo y recoge el Botiquín Grande y el Cristal de Guardar Partida. Salva tu partida y continúa.

Pasa la puerta y cae en el estanque. Sal de él, dispara al guardia y regresa a la sala del interruptor. Pulsa el botón final y alcanza el estanque de la parte más lejana del recibidor. En el segundo estanque, bucea hacia abajo y nada a través del túnel del fondo hasta llegar a la catedral.

CATEDRAL

Busca entre los arcos sumergidos hasta encontrar un Botiquín Pequeño y unos Cartuchos de Escopeta. Sube por el final de la sala y elimina al guardia que te espera, recogiendo el Botiquín Pequeño que suelta.
Corre bordeando la esquina y recoge el Cristal de Guardar Partida. Archiva tu progreso por si las moscas y sube por el muro, evitando caer sobre los pinchos de abajo.

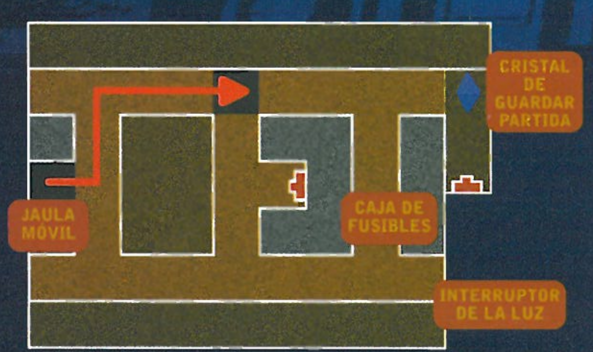
En la parte superior, camina hacia el borde, teniendo cuidado con el alambre de espinas. Haz un salto normal para caer sobre el borde de la grúa. Desde aquí, realiza un salto corriendo para agarrarte al edificio de la derecha.

Sube por el tejado hasta alcanzar la cúpula de la catedral. Te encontrarás con dos guardias. Una vez los hayas despachado, atraviesa la cúpula y déjate caer sobre el tejado que ves al otro lado.

DUELO DE PISTOLAS

Lara luchará con uno de esos matones en el campanario de la catedral. Tras una intensa y victoriosa lucha, le interrogará para saber qué está pasando. De mala gana, le contará que una tal Miss Sofía Lee le ha contratado para matar gente.





Para orientarte en la Sala de la Máquina de Soldar debes seguir este diagrama.



ALDWYCH

Vamos bajo tierra, a la estación de metro de Aldwych para ser exactos. El lugar está vacío y unos cuantos derrumbamientos han abierto algunas grietas en los túneles, aunque los trenes siguen activos en esta zona.

Cuando te deslices hacia abajo, al principio del nivel, tendrás que agarrarte al tercer borde y subir para seguir manteniendo la Escopeta. Salta sobre las oscuras aguas de abajo y sube hasta la caja de escalera. En la parte superior del tercer tramo de escaleras, verás un Cristal de Guardar Partida detrás de una barrera a la derecha. Dispara a la barrera para romperla y acceder al cristal. Desde aquí, sube hasta la parte superior del muro. Directamente frente a ti podrás ver un bloque móvil, del que podrás tirar hacia ti. Da la vuelta a la otra parte de la sala y elimina al tipo de las llaves. Recoge los Cargadores de Uzi, los Cartuchos de Escopeta y las Bengalas y déjate caer por el agujero hacia el piso inferior. Elimina al tipo que sujeta la antorcha y salta hacia abajo. Salta sobre la cabina cercana a la taquilla y sube. Cuando llegues a la oficina, coge la Llave de Mantenimiento y el Botiquín Grande. Pulsa el botón y vete.

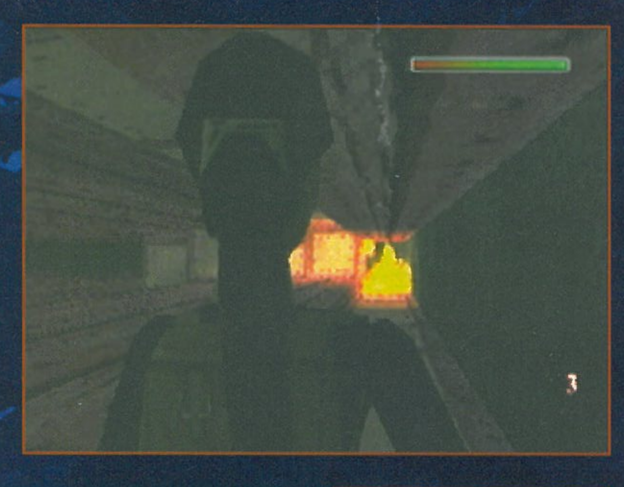




A la izquierda de esta zona hay dos escaleras mecánicas. Coge la de la derecha y salta sobre las vías del fondo. Atraviesa el arco y elimina al hombre y al perro que encontrarás.

Dirígete a la derecha, a lo largo del andén, y utiliza la Llave de Mantenimiento para abrir la puerta del final. Entra y enciende las luces. Recoge el Botiquín Pequeño y los Cargadores de Uzi y regresa hasta el otro final del andén. Recoge el Viejo Penique, vuelve a pasar por el arco y déjate caer sobre la vía. Esprinta hacia abajo por el túnel de la izquierda, el de color azul, y entra por la apertura de la derecha antes que el tren te alcance. Elimina a los dos hombres de aquí y súbete al cajón que tienes enfrente. Date la vuelta y ve a la esquina, donde encontrarás un Cristal de Guardar Partida. Salta hacia atrás y elimina al perro que acaba de aparecer. Salta sobre el cajón de la esquina que tienes enfrente, salta corriendo sobre el cajón de tu izquierda y sube. Salta hacia atrás sobre la pequeña pendiente y, mientras te deslizas, salta para agarrarte al muro que hay sobre ti. Sube y salta hacia atrás cuando estés cerca de su parte más alta. Salta sobre el cajón que tienes detrás y elimina al chico malo que aparece, para encontrar un Botiquín Pequeño en el cuerpo. Salta hacia el pequeño borde de la izquierda de la sala y, después, salta corriendo sobre la parte más lejana para recoger la Uzi. Déjate caer y vuelve a subir hacia atrás como antes. Salta hacia arriba y adelante desde el cajón, de forma que puedas balancearte girando la esquina. Déjate caer al final y salta sobre los escalones al final de la pendiente. Guarda tu partida aquí mismo.





SALA DE LA BARRENA

Salta hacia atrás sobre la pendiente y agárrate al borde; suéltate y agárrate al hueco inferior. Rápidamente, salta lateralmente a la izquierda cuando aterrices sobre el saliente, antes de que desaparezca. Cuando lo haga, agárrate al borde de la pendiente de abajo. Déjate caer y agárrate dos veces más, y sube hasta la apertura con el Cristal de Guardar Partida. Recoge el cristal y no te olvides del MP5.

Deslízate hacia abajo por la corta pendiente hasta que alcances un pequeño estanque de agua. Da la vuelta a la esquina, recoge el Cristal de Guardar Partida y utilízalo. Sube por el muro contiguo al estanque.

En la parte de arriba, espera a que las llamas retrocedan y rueda. Da la vuelta cuidadosamente y camina despacio a la derecha para saltar hacia arriba. Sube y, después, salta sobre la zona inclinada. Avanza hasta el final, salta y sube un poco. Salta hacia atrás y pulsa el botón para abrir la trampilla. Salta atrás hacia el muro y sube. Cruza arrastrándote la parte superior para evitar las llamas,



recogiendo los Cargadores de Uzi según avanzas. Alcanza el otro lado y sigue el pasillo hasta el final. Déjate caer por el agujero hasta el andén inferior. Vuelve a bajar a la vía y dirígete por el túnel otra vez hasta la sala del cajón. Sube como antes, hasta que llegues al saliente, utilizando un salto hacia atrás desde el muro.









Da la vuelta y toma nota de la trampilla abierta de la derecha. Ignórala de momento y balancéate, como antes, sobre la sala de la barrena. Sube a la parte de arriba de la barrena y salta hacia el hueco de la esquina. Coge la Llave de Salomón y sigue hasta el final del pasillo. Déjate caer a la zona inferior y otra vez al andén. Vuelve a la habitación del cajón y entra por la trampilla. Gira la esquina y mata rápidamente al perro y al thug, antes de entrar por el pasillo del centro. Quédate de pie sobre la parte derecha del suelo y caerás al romperse. Tira del bloque y súbete a él. Déjate caer por el otro lado, sigue el camino y sube a la derecha. Sigue hasta el final y dobla la esquina. Verás dos interruptores a la derecha.

Sección de Puertas Temporizadas

Los dos interruptores abren puertas de una habitación cercana. Dichas puertas sólo



permanecen abiertas durante un corto período de tiempo. Pulsa el botón de la derecha y se te mostrará cómo se abren las dos puertas. Espera a que se cierren y vuelve a pulsarlo. Rueda rápidamente y corre por la pendiente de la derecha de Lara. Atraviésala hasta la siguiente sala y entra por la puerta más lejana de la izquierda, antes de que se cierre. Si no lo consigues, vuelve hasta el interruptor e inténtalo de nuevo.

Una vez dentro, pulsa el interruptor y deslízate pendiente abajo. Ve a la derecha y otra vez hasta los dos interruptores.

Pulsa el interruptor de la derecha otra vez y, en esta ocasión, entra por la segunda puerta de la izquierda de la habitación. Salta a través de la trampilla y pulsa el interruptor. Déjate caer al final para volver otra vez a la sala de los dos interruptores. Esta vez, pulsa el interruptor de la izquierda y entra por la primera puerta de la izquierda. Dirígete a la izquierda y salta sobre el escalón. Balancéate cruzando el estanque y déjate caer para agarrarte al saliente. Recoge el Cristal de Guardar Partida,



los Cartuchos de Escopeta y, mucho más importante, la segunda Llave de Salomón. Salta al agua y nada a través del pasaje submarino. Sal del agua y entra en la puerta de arriba. Elimina al thug que aparece y utiliza el Viejo Penique en la tercera cabina para conseguir un Billete. Baja por la escalera mecánica de la izquierda y elimina al bruto que hay en la pendiente. Dirígete al andén de la izquierda y mata a las ratas de la vía. Baja hacia el túnel y entra por la segunda puerta de la derecha para esquivar al tren. Deshazte del tipo del bate y pulsa el botón de la pared. Vuelve a la vía y entra por la primera puerta para recoger un Cristal de Guardar Partida. Ve a la tercera puerta y nada atravesando el agua.

Botones y Puertas

Pulsa el botón para abrir la primera puerta de la zona. Guarda tu partida aquí, ya que el siguiente paso va a ser bastante lioso, por lo que será más fácil volver a cargar la partida y empezar de nuevo, en el caso de que te equivoques.

Coge la primera a la derecha y pulsa el interruptor del final. Regresa, gira a la derecha y pulsa el interruptor que hay cerca de tus manos, justo al doblar la esquina. Regresa y coge la primera a la derecha atravesando la





puerta. Pulsa el interruptor a mano izquierda y atraviesa la puerta de tu espalda. Coge la segunda a la derecha y pulsa el interruptor. Atraviesa la puerta que tienes detrás y dirígete a la derecha. En el cruce siguiente, ve a la izquierda, y a la derecha en el de después.

Llega hasta el final, gira a la izquierda, pasa la vela y entra en la habitación del final. Guarda tu partida aquí.

Utiliza las dos Llaves de Salomón en las cerraduras para abrir la puerta bloqueada por las espadas. Ten cuidado con algunas secciones frágiles de suelo y recoge el Cristal de Guardar Partida. Ve hacia la puerta abierta y corre rápidamente para atravesar la zona de suelo oscuro y recoger el Mazo Masónico. Vuelve hacia la habitación principal, esquivando los pinchos y matando al perro. Pasa a través de la puerta abierta en la esquina más lejana y recoge las Bengalas de la derecha según entras. Enciende una, salta al agua, nada hasta el final y sal de ella. Salta sobre la gran grieta, y agárrate a ella para poder ascender. Vuelve a saltar sobre el saliente y, desde allí, hacia arriba. Salta sobre la otra grieta y sube atravesando la barrera. Elimina a las ratas y pasa a la siguiente habitación. Mata al thug y dirígete hacia abajo y a la derecha. Utiliza el Mazo Masónico para abrir la puerta de la parte inferior de la escalera mecánica. Pulsa el botón y déjate caer por el agujero del exterior de la puerta. Dispara al thug que

viene por la derecha y déjate caer por el hueco. Arrástrate y salta a través de la trampilla. Pulsa el botón desde el tren y déjate caer por la otra trampilla. Arrástrate por el hueco y entra por el primer pasillo a la derecha. Recoge el Botiquín y corre hasta el final.

LOS MONSTRUOS DE GEORDIE

Lara cae en una habitación iluminada por antorchas, un thug la coge por el brazo y la conduce hasta su líder. El líder le explica que él y sus compañeros son los resultados de experimentos fallidos de Miss Lee. Dichas pruebas les proporcionaron la inmortalidad, pero sin piel debajo de sus máscaras. El líder le dice a Lara que le ayudará si le hace el favor de conseguirles un líquido embalsamador del museo, que evite que su piel se pudra. Lara, muy obediente, se compromete con esta extraña petición.



SALTO DEL CISNE

¿Cansado de hacer la misma pirueta de siempre? Entonces, ¿por qué no usar el Salto del Cisne y conseguir cierto prestigio entre tus amigos? Sólo tienes que mantener pulsado R1 y realizar un salto normal, con lo que conseguirás parecer un saltador profesional.









LA PUERTA DE LUD

Te encontrarás en la habitación de las antorchas encendidas donde hablaste con el jefe de la banda. Los thug no te atacarán aquí, así que no les dispares. Sigue al miembro de la banda de tu izquierda, que te llevará en la dirección correcta.

Sigue recto desde los estanques de agua y a través del pasillo. Recoge el Botiquín Grande y dobla la esquina. Sube por la parte izquierda del muro y salta hacia atrás, al muro que tienes a tu espalda, para recoger el Cristal de Salvar Partida, los Cartuchos de Escopeta y el Lanzacohetes que hay bajo ellos.

Continúa hacia arriba por el muro como has hecho antes, y entra por el hueco de la parte superior. Párate a mitad de camino y salta hacia la derecha. Recoge el Botiquín Pequeño y déjate caer a la sala de abajo. Elimina rápidamente al guardia y mueve el bloque de la izquierda tan lejos como te sea posible . Pulsa el botón para abrir la puerta y mata al guardia según entra.

Sal de la sala y coge el primer giro a la derecha.

SALA DE LAS PLATAFORMAS EGIPCIAS

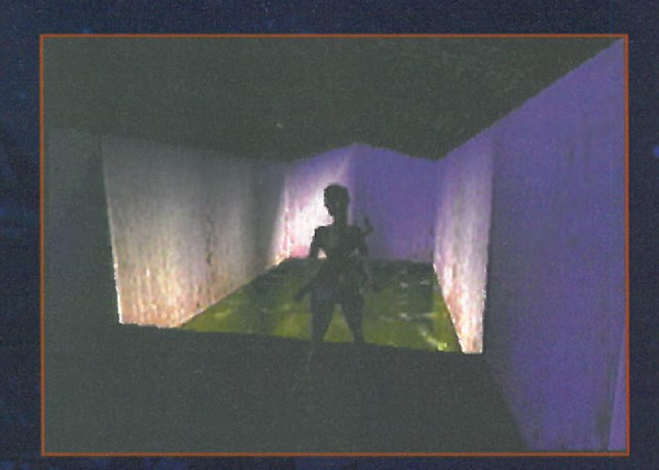
Sube al escalón más alto que tienes delante de ti, y salta hacia el saliente frente a la puerta. Salta hacia arriba y entra en la habitación pequeña. Empuja el bloque para cubrir la puerta y sube atravesando el techo. Regresa a la sala principal y déjate caer al suelo. Utilizando el escalón de la esquina, salta hasta el gran escalón que bloquea la puerta principal. Sube al saliente que hay sobre ti y arrástrate por el hueco de la derecha.

Salta hacia arriba y sigue el pasillo hasta regresar al recibidor. Regresa a la habitación más lejana y tira del bloque del medio. Vuelve a entrar en la sala de la plataforma y sube sobre el escalón alto. Salta corriendo para agarrar las tablillas que hay detrás de ti, y recoge el Cristal de Salvar Partida de la izquierda. Déjate caer y vuelve a hacer lo mismo, pero, esta vez, ve a la derecha y arrástrate por el hueco. Pulsa el interruptor y déjate caer para volver. Regresa sobre el escalón alto y sube hasta el saliente que tienes encima. Salta sobre el borde y pulsa el interruptor. Ve al saliente que tienes debajo y sube por el muro y por la puerta que acabas de cerrar. Cuando llegues arriba, dirígete a la izquierda y déjate caer sobre el saliente. Guarda tu partida antes de intentar los saltos que vienen a continuación.

Mira hacia fuera y salta corriendo sobre el saliente de la izquierda. Cuidadosamente, salta al agujero y da la vuelta hacia la izquierda. Recoge los Cartuchos de Escopeta y las Bengalas. Da la vuelta y salta cruzando el hueco. Da la vuelta a la esquina y párate. Salta hacia atrás sobre la pendiente y agárrate al borde. Sube, vuelve a saltar hacia atrás, gira en el aire y agárrate al saliente. Sube y pasa a través de la puerta. Deslízate hacia abajo y caerás una cierta distancia hasta llegar al agua que hay debajo. Nada a través del túnel, a favor de la corriente, hasta que llegues al final.

Sal del agua, recoge los Arpones y vuelve a sumergirte. Dirígete todo recto a lo largo del otro túnel y tira de la palanca del final. Vuelve un poco hacia atrás por el túnel, hasta la trampilla. Salta hacia arriba y pulsa el botón. Regresa al agua y atraviesa la otra parte de la puerta justo a lo largo del túnel. Cuando alcances la siguiente zona, ve a la izquierda y sal del agua. Salta sobre los cajones y elimina al guardia. Salta para cruzar el hueco, recoge la Llave de la Sala de Calderas del cuerpo del guardia, y los Arpones que hay sobre el cajón. Salta al agua y ve hacia la esquina izquierda más lejana. Salta hacia la entrada y al final a través del hueco a la derecha. Recoge el Cristal de Salvar Partida y utilízalo. Sal y sigue todo recto. Deshazte del guardia del final y salta al agua que hay debajo. Nada un poco dentro del túnel, esquiva los arpones, y espera a que se aproxime el buceador.





Vuelve a nadar hacia la superficie y sal del agua. Dispara al buceador cuando salga del túnel. Regresa al túnel submarino y nada hasta que te encuentres con un caimán. Da la vuelta rápidamente y regresa con el caimán persiguiéndote. Sal del agua al final y elimina a la bestia desde la orilla.

Arcos Acuáticos

Regresa a través del túnel hasta la zona abierta. Nada a través del arco superior izquierdo del muro de la derecha y hacia arriba hasta la superficie (consulta el mapa). Si lo deseas, recoge la Unidad de Propulsión Acuática cerca del buceador muerto de la sala contigua. Vuelve a la sala principal y pasa por el arco inferior izquierdo del muro de la izquierda. Tira de la palanca del final lejano y vuelve una vez más para coger aire. Sumérgete de nuevo en la sala principal y atraviesa el arco superior derecho del muro de la izquierda. Tira de la palanca del final y vuelve una vez más para coger aire. Regresa a la sala principal, pasa por el arco superior derecho del muro opuesto y recoge el Cristal de Guardar Partida. Cuando tires de la palanca de la esquina, liberarás a dos buceadores más. Guarda tu partida y vuelve a entrar en la sala principal. Dirígete al arco superior derecho del muro opuesto (salida 1). Atraviesa la trampilla de la derecha y nada hacia la lejana superficie.

Sal y salta al agua que hay bajo el fuego. Tira de la palanca para apagarlo y vuelve a salir del agua. Salta corriendo hacia los salientes de la parte más lejana de la sala. Pasa a través del respiradero y encontrarás tres trituradores. Acércate al primero y corre bajo él cuando se eleve. Haz lo mismo con los otros dos y salta sobre el escalón. Corre hasta el final del camino y ponte mirando a la cascada. Salta corriendo para agarrarte a la malla que hay sobre ella. Balancéate hacia el hueco de la pared al lado de la cascada, suéltate y agárrate al hueco. Sube y utiliza la Llave de la Sala de Calderas en la cerradura. Pasa por la puerta, recoge el Cristal de Guardar Partida, y pulsa el botón. Salva tu partida y sal.

Bucea hasta regresar a la gran sala. Te encontrarás con algunos buceadores más y otro caimán. Ya que el nivel del agua ha subido, si necesitas aire fresco tienes que regresar por el túnel por el que llegaste la primera vez a esta sala. Atraviesa el arco de color rojo (salida 2), frente al primer arco de salida (salida 1) y nada hasta arriba del todo. Sal del agua y recoge el Botiquín Grande, tras lo que tendrás que cruzar al otro lado del agua. Encara los rayos que se balancean y colócate contra el muro de la izquierda. Con un salto normal alcanza el primer saliente cuando el rayo se mueva a la derecha, agachate rápidamente para evitalo. Colócate en el borde y salta corriendo hacia el otro saliente, teniendo cuidado de esquivar los rayos. Salta corriendo sobre el último saliente y, después, hacia el pasadizo del final.

Salta hacia arriba, al respiradero de la izquierda, según entras en el pasadizo. Sigue por el respiradero hasta que llegues a un profundo pozo. Guarda tu partida y salta corriendo para agarrarte al hueco del lado opuesto del pozo. Déjate caer al hueco de más abajo y entra en él. Sigue el respiradero hasta el final, salta sobre el pozo y agárrate al hueco del otro lado. Entra y sigue el respiradero hasta que te encuentres con Miss Lee.

Siguiendo este mapa te será más fácil orientarte en el laberinto de los arcos acuáticos. Suerte.

LARA SE ENFRENTA A SOFÍA

Cuando Lara sale del respiradero, encuentra a Sofía Lee sentada en su oficina. Sofía intenta convencerla para que se una a ella, pero Lara no parece estar interesada. Nuestra heroína le cuenta lo de los tipos de los experimentos fallidos que encontró anteriormente, y que está interesada en el artefacto que Sofía tiene en su poder. Sofía coge el artefacto y se larga.



CIUDAD

Lara tiene que vencer a Sofía, pero las probabilidades se amontonan en su contra. Sofía tiene un tridente que usa como poderosa arma.

El nivel comienza contigo en su oficina. Pasa por la puerta y verás a Sofía en otro edificio. No malgastes munición disparándola, ya que es invulnerable a tus balas.

Cuando entres por primera vez en la zona exterior, verás una rampa frente a ti. Sube al escalón de la parte superior. Balancéate hacia la siguiente plataforma sin perder de vista tu energía. Déjate caer al final y sube a la parte superior de la plataforma por la que te has balanceado. Ve a la derecha y pulsa el botón. Regresa, coge el Botiquín Pequeño y sube por la trampilla. Salta sobre el saliente y corre a la derecha, recogiendo otro Botiquín Pequeño según avanzas. Salta, agárrate al muro y después sube por él. Arrástrate por el hueco y ponte de pie. Date la vuelta y salta hacia el saliente. Salta corriendo en línea recta para caer sobre la plataforma que hay más adelante. Dispara a la caja de fusibles de la pared para electrificar el puente metálico y matar a Sofía. NO CRUCES el puente. En lugar de eso, salta corriendo sobre el hueco para volver hasta el otro saliente. Desde aquí, salta al otro edificio, ve a la izquierda por el camino y hacia arriba en el primer escalón. Sube, dirígete hacia la derecha, sigue el camino de hormigón, salta hacia abajo y encontrarás un interruptor. Empújalo para apagar la electricidad. Recoge el Ojo de Isis del puente.



NEVADA

DESIERTO DE NEVADA

El seco y poco poblado desierto es el primer escenario de la visita de Lara a Nevada. El árido paisaje es el hogar de muchas criaturas desagradables, todas deseando tomarse un aperitivo de carne a costa de nuestra heroína.

Tras deslizarte hacia abajo por la pendiente, llegarás a una zona de un pequeño cañón. Camina hacia delante y serás atacado por dos buitres. Elimínalos, pero no te alejes demasiado ya que hay una serpiente de cascabel cerca de tres arbustos. Mátala, gira a la derecha, dispara a la segunda serpiente y recoge los Cohetes. Regresa y rodea hacia la derecha, pasa el agua y entra en la cueva. Entra por el pasillo del final y empuja el bloque. Recoge los Cartuchos de Escopeta y sube los escalones. Deslízate hacia abajo por la pendiente y salta casi al final para alcanzar el saliente de enfrente. Salta corriendo el siguiente hueco y salta a la derecha. Dirígete a la derecha y, cuando salgas de la cueva, verás a un Bombardero Stealth pasar sobre tu cabeza. Ve hasta el final y salta corriendo hacia el saliente de tu derecha. Continúa hasta el final y elimina a la serpiente de cascabel del arbusto. Salta cruzando los salientes hasta que llegues al final. Corre y gira a la derecha, donde encontrarás un Botiquín Grande. Vuelve hacia atrás y párate en la parte más alta del saliente. Salta corriendo hacia la sección rocosa de la mitad de la zona y agárrate al borde. Sube y camina hasta llegar a un pozo inundado. Salta dentro y nada atravesando el túnel. Sal del agua al final y corre atravesando el barranco lleno de agua. Salta al agua de abajo y recoge los Cargadores de Uzi y las Bengalas que hay en el lecho del río. Sal directamente debajo del saliente desde el que entraste a esta zona y salta a la derecha. Salta corriendo para cruzar el río. No intentes agarrarte: no lo conseguirás. Salta hacia el saliente de la derecha y recoge los Cartuchos de Escopeta que hay detrás del pilar. Vuelve a cruzar el río con un salto corriendo y sube por el muro hasta llegar al primer saliente.





Salta corriendo hacia el pequeño saliente de la derecha y utiliza un salto normal para alcanzar el saliente contiguo. Ten cuidado

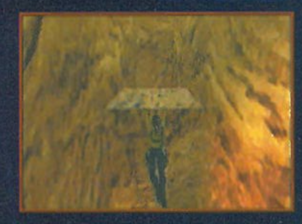


con los buitres que están esperando para atacarte. Salta corriendo al siguiente saliente y llega hasta el final.

Sube saltando por los dos escalones, y salta corriendo hacia el saliente que tienes detrás. Recoge los Cargadores de Uzi y déjate caer al saliente de abajo. Salta corriendo desde el escalón más alto y agárrate al saliente de enfrente. Sube y dirígete hacia la izquierda para saltar sobre el saliente cercano al arbusto. Con cuidado, sube y dispara a la serpiente de cascabel del otro lado del arbusto.



Salta sobre el saliente que hay a la vuelta de la esquina y observa como pasan dos bombarederos más. Salta hacia atrás desde el borde, mirando hacia fuera, y agárrate a él. Déjate caer hacia el hueco de abajo y muévete hacia la izquierda para poder subir. Balancéate desde aquí para quedarte de contra la roca que encaras a tu derecha. Déjate caer y agárrate al muro. Sube hacia la izquierda y hacia arriba, al saliente que tienes encima. Recoge el Cristal de Guardar Partida y guarda tu partida.

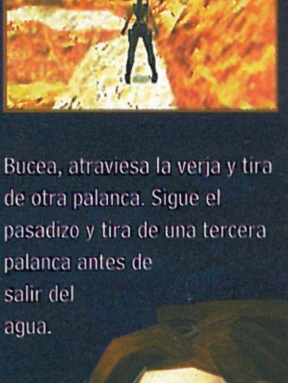




Recoge el Botiquín Pequeño en la cueva y observa que hay un pistón. Vuelve fuera y salta sobre la pendiente de la derecha del saliente. Cuando te deslices hacia abajo, agárrate al borde. Desciende y déjate caer para alcanzar la entrada que tienes debajo. Salta, agárrate al muro cercano a la cascada, y sube hasta lo más alto, para realizar un salto hacia atrás al saliente de tu espalda. Realiza un salto normal, agárrate a la plataforma que hay sobre el río, deslízate hacia el otro lado y salta al saliente que hay justo frente a ti.

Recoge el Botiquín Pequeño y agárrate a la grieta, de forma que puedas moverte a la derecha, hacia el interior de la cueva. Déjate caer al final y salta hacia atrás sobre el saliente de tu espalda. Cruza los salientes saltando y corriendo, evitando el agua, hasta que llegues a la esquina. Dóblala hacia la zona alejada de la gran rueda de agua y mata al ingeniero que corre hacia ti. Asciende por el lateral de la rueda y corre por la pasarela de la parte superior. Esta ruta te llevará a una presa donde serás atacado por un par de buitres y unas serpientes de cascabel. Sumérgete en el estanque que está al pie de la presa y tira de la palanca de la esquina.





Bucea, atraviesa la verja y tira de otra palanca. Sigue el pasadizo y tira de una tercera palanca antes de salir del agua.









Dale un golpecito al interruptor del final y deslízate hacia abajo por la presa. Regresa a la rueda, desciende y atraviesa el pasadizo de la esquina. Mata al ingeniero, recoge el Detonador, y el Cristal de Guardar Partida, y salva tu progreso. ¿Te acuerdas del pistón? Sí, hay que volver allí.

Dinamitando

Utiliza el Detonador con el pistón para explotar la dinamita (TNT) de la cueva. Salta rápidamente hacia un lado para esquivar la roca que rueda sobre el pistón. Baja a la cueva y salta sobre la roca de la izquierda. Salta sobre el saliente de tu derecha y, después, salta corriendo sobre el saliente triangular que hay a tu espalda. Salta cruzando hacia la izquierda y vuelve a saltar hacia el hueco de arriba. Esto te llevará a la zona de los complejos.

Los Complejos

Dirígete hacia abajo de la parte derecha del complejo y entra por el hueco en la roca. Sigue el pasadizo hasta que encuentres un hueco en el suelo. Salta sobre él dirigiéndote al saliente superior para poder llegar al agua. Una vez sumergido, ve a la derecha, tira de la palanca y vuelve a salir. Regresa al complejo y dirígete a la cueva de la izquierda. Cuando alcances el otro lado, mata a las dos serpientes, entra en la cabaña de la derecha y pulsa el interruptor. Una vez más, dirígete al complejo y entra por el hueco de la roca En esta ocasión, déjate caer por el hueco y entra en la zona del tanque de agua. Elimina a los dos ingenieros y sube por la pata del tanque. Nada a través de la puerta de la esquina y tira de la palanca. Date la vuelta y regresa nadando hacia el tanque. Sal del agua y salta corriendo desde la puerta abierta hasta el complejo. Dirígete al edificio más lejano y súbete a la Moto Quad. Aquí encontrarás algunos ingenieros. Conduce la moto hacia fuera del edificio y gira a la izquierda. Sube hasta el tejado del otro edificio y coge el Acceso al Generador. Vuelve y entra en el mismo edificio en el que acabas de estar en el tejado. Utiliza el Acceso al Generador en la cerradura y atraviesa la puerta. Elimina al tipo que encuentras aquí y golpea el interruptor para desactivar la valla electrificada. Regresa a la moto quad y condúcela hacia la verja principal. Abre la verja y dirígete hacia la cueva de la izquierda. Párate en el otro lado y, utilizando el turbo, sube por la roca de forma que puedas saltar sobre la valla.

Detenida

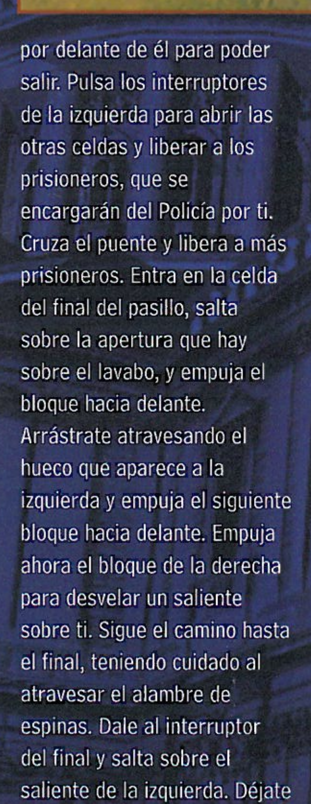
Por desgracia, Lara no consigue superar la valla. Las ruedas de la moto quad se enganchan en ella, lo que hace que salga volando por encima del manillar. Cuando aterriza, choca contra las piedras, quedando inconsciente. Una pareja de policías militares la descubren y la llevan a una celda de seguridad.

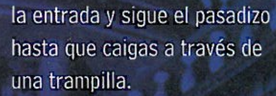


Complejo de Alta Seguridad

Tras intentar introducirse en el complejo, Lara se encuentra a si misma encerrada en una celda y con todos sus objetos confiscados. El primer objetivo es conseguir salir de allí.

Salta al saliente de la ventana y un Policía Militar entrará por la puerta. Corre por delante de él para poder salir. Pulsa los interruptores de la izquierda para abrir las otras celdas y liberar a los prisioneros, que se encargarán del Policía por ti. Cruza el puente y libera a más prisioneros. Entra en la celda del final del pasillo, salta sobre la apertura que hay sobre el lavabo, y empuja el bloque hacia delante. Arrástrate atravesando el hueco que aparece a la izquierda y empuja el siguiente bloque hacia delante. Empuja ahora el bloque de la derecha para desvelar un saliente sobre ti. Sigue el camino hasta el final, teniendo cuidado al atravesar el alambre de espinas. Dale al interruptor del final y salta sobre el saliente de la izquierda. Déjate caer y agárrate al borde de forma que te quedes colgando sobre la trampilla abierta. Desciende por la escalera y dirígete hacia la izquierda y hacia abajo. Déjate caer hacia la entrada y sigue el pasadizo hasta que caigas a través de una trampilla.

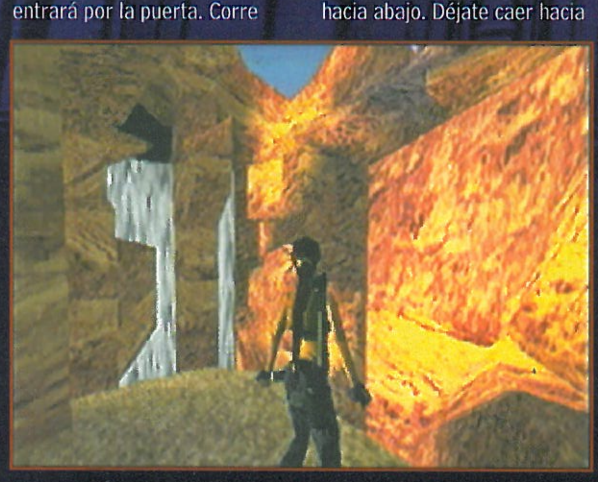


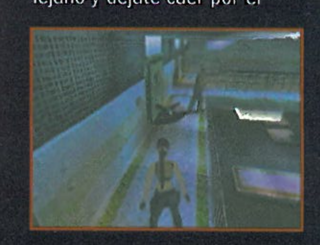


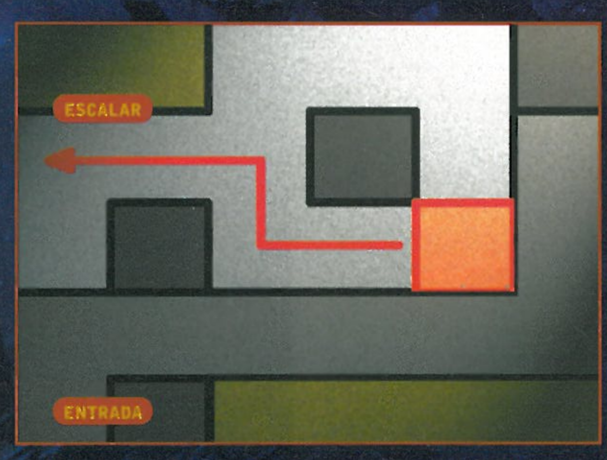
Salta rápidamente hacia atrás y continúa. Déjate caer a través de la trampilla del final y golpea el interruptor de la zona de los ordenadores. Esto liberará a los prisioneros que se encargarán del Policía Militar que hay cerca. Encuentra y registra el cuerpo y recoge la Tarjeta-Llave Tipo A. Utilízala para abrir la gran verja que permite el acceso a la Bahía D.

Bahía D

Ve recto y gira a la izquierda al final. Entra en la habitación tras pulsar el botón para abrir la puerta, y atraviesa la puerta de la esquina. En esta habitación, mueve el bloque de forma que puedas ascender hacia el techo (utiliza el mapa). Pulsa el interruptor y regresa a la habitación de abajo, que ahora estará inundada. Nada a través del otro agujero del techo, el de la esquina más lejana y sal del agua. Camina cuidadosamente hacia la luz y salta el hueco que hay sobre la cocina. Dirígete hacia el final más lejano y déjate caer por el







Este pequeño esquema te ayudará a desplazar el bloque y colocarlo de manera que no te cierres el camino.

agujero. Pulsa el interruptor de la izquierda y regresa a la cocina. Déjate caer dentro y recoge el Botiquín Pequeño del saliente de enfrente. Abre la puerta y sal. Abre las dos puertas de aquí y regresa corriendo a la entrada de la Bahía D, para que los prisioneros puedan matar al Policía Militar. Recoge el Botiquín Pequeño de su cuerpo y regresa a la zona de la cocina. Entra por la puerta de color verde y pulsa el botón para levantar las barreras de la cocina. Salva aquí la partida y sube a los ventiladores para recoger el Cristal de Guardar Partida.

Deslízate hacia el centro de la pendiente que tienes a tu espalda, agárrate al borde, balancéate hacia la izquierda y déjate caer. Salta hacia arriba, dirígete hacia la escalera, sube y ve a la izquierda. Dejate caer sobre el saliente y un prisionero que está por encima de ti abrirá una trampilla. Sube por la escalera para llegar a la Bahía E.

Bahía E

Dirígete hacia la derecha cuando llegues al final del corredor, y sube por el muro hasta lo más alto. Espera a que el Policía Militar pase por la parte superior, antes de correr hacia arriba y a la derecha. Camina hasta pasar el cajón y gira a la izquierda. Déjate caer por los escalones y pulsa el botón. Sigue al prisionero y él se encargará del Policía,



para que puedas recoger la Tarjeta-Llave Tipo B de su cuerpo. Abre la puerta que está a la derecha del cajón y recoge el Botiquín Pequeño y los Cargadores de Uzi. Pulsa el interruptor de la pared, sal y vuelve a pasar por donde el cajón. Dirígete a la derecha y baja por la escalera rodeando de la esquina.

Ve a la izquierda y abre la puerta del lado izquierdo para que dos prisioneros salgan corriendo y eliminen al Policía Militar del patio exterior. Recoge el Pase de Seguridad Amarillo del cadáver del Policía y abre la puerta de la parte más lejana del patio. Sigue por el pasillo hasta que alcances una pendiente. Arrástrate a través del hueco y dale al interruptor del final para encender el láser. Consigue que el Policía pase por la zona del láser para que éste le elimine. Esquiva el rayo y atraviesa la puerta hacia la antena del satélite.

Bahía C – Antena del Satélite

Sube por los escalones y dirígete a la parte más lejana. Déjate caer sobre el pequeño saliente que hay bajo la pasarela y salta hacia la apertura de arriba.

Déjate caer en la sala de control y pulsa el botón para mover la antena. Sal de la sala y dirígete hacia la antena. Sube por ella y guarda tu





partida. Déjate caer al agua y sube a la superficie, con cuidado de no acercarte demasiado al agujero central. Sube al pequeño saliente y salta hacia la pendiente de tu derecha. Salta cruzando los salientes alrededor del borde, para poder alcanzar el pequeño hueco de la parte más lejana.

Sigue el pasadizo y pulsa el interruptor del final. Regresa al agua, sumérgete, y nada hasta atravesar el túnel de la esquina. Recoge el Botiquín Pequeño y arrástrate a través del estrecho hueco del final. Asciende cuando el Policía Militar se vaya a la izquierda, y corre hacia la derecha.

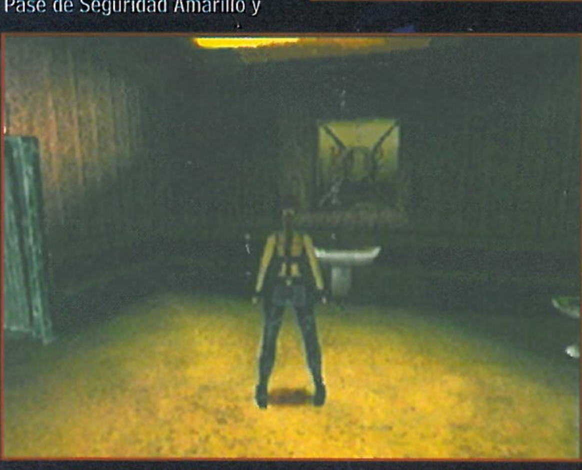
Pasa por la puerta y ciérrala. Sube por la escalera, dirígete hacia el lado de enfrente de la antena, y vuelve a subir por la escalera. Dirígete hacia la derecha, asciende hasta el hueco cercano a la puerta, recoge el Pase de Seguridad Amarillo y regresa a la antena para bajar por la primera escalera.

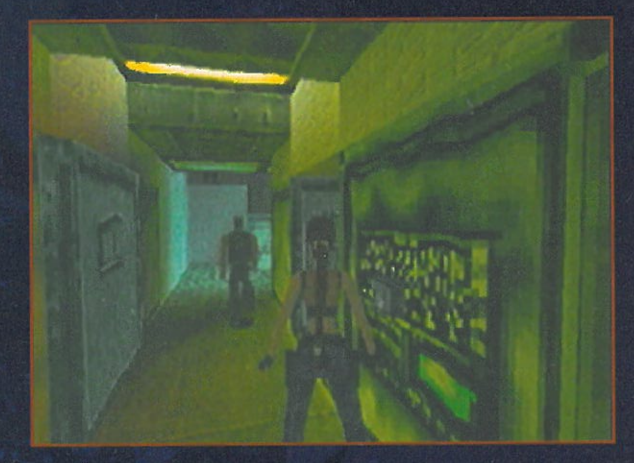
Sigue por el pasillo, lejos de la puerta, y utiliza el Pase de Seguridad Amarillo en la cerradura.

Regresa a la parte superior de la antena, y déjate caer al agua. Nada a través de la apertura central del fondo y recoge el Cristal de Guardar Partida. Abre la puerta del final, utilizando la palanca. Recoge las Bengalas y el Botiquín Pequeño y nada hacia la superficie esquivando los rayos láser.

Sal del agua, salta sobre los láser y entra por el siguiente pasadizo acuático. Arrástrate por el hueco para llegar a la siguiente zona.







Bahía de Carga

Salta sobre los cajones de la izquierda y encontrarás una puerta en el otro lado. Entra por ella y recoge el Botiquín Grande, las Pistolas y la Desert Eagle, con sus correspondientes cargadores. Vuelve a salir y descubrirás que un arma automática ha sido activada. Esquiva los rayos láser y regresa a la sala principal. Dirígete a la derecha, elimina a todos los Policías Militares que aparecen, y recoge el Pase de Seguridad Azul que uno de ellos deja caer al morir.

Sube por la escalera hasta la parte superior de la pendiente y utiliza el pase en la unidad cercana a la esquina. Entra por la puerta y mata al Policía. Pulsa los botones de la pared y vuelve a bajar por la escalera. Elimina al Policía y al perro que aparecen cuando bajas por la pendiente. Salta sobre el cajón de la sala principal y sube al saliente que hay arriba. Agárrate a la malla de arriba, balancéate hacia el centro de la sala y, después, hacia la derecha. Sube a la zona superior y dispara al Policía. Recoge el Pase de Seguridad Amarillo que deja caer cuando muere, y el Cristal de Guardar Partida de la parte más lejana. Regresa a la habitación de abajo y utiliza el Pase de Seguridad Amarillo para la abrir la gran verja. Dirígete a la siguiente zona y elimina al Policía del patio. Entra en el almacén, mata al Policía de aquí y métete en la parte trasera del camión.

Viajando de polizón

Cuando Lara investiga las cajas que hay en el camión, es interrumpida por dos hombres. Escondida tras de un cajón grande, observa cómo los dos hombres se aproximan al camión y cierran la puerta. El camión se pone en marcha con Lara atrapada dentro. ¿Su destino? ¡El área 51!



Área 51

El área 51 es bien conocida por ser una base militar de alta seguridad que ha dado lugar a muchos rumores. Lara está a punto de descubrir si son ciertos o no.

Según sales del camión sube al cajón de la izquierda y recoge un Botiquín Pequeño. Prepárate para ser atacado por un Policía Militar. Dirígete a la izquierda y entra por la sala pequeña del final y recoge los Cargadores de MP5 y de Desert Eagle. Sal de la sala y pulsa el botón cercano a la esquina. Sube a través del hueco y dirígete a la derecha, esquivando el láser. Sube por la escalera y arrástrate a través del agujero. Elimina rápidamente al Policía de la derecha y, si los rayos láser se han activado, arrástrate bajo los tres primeros y ve hacia el pasadizo de la derecha. Si no están activos, dirígete hacia la entrada del final. Pasa a esta pequeña sala evitando los láser. Dispara al Policía que hay a lo lejos y entra en la sala de la derecha. Recoge los Arpones, los Cohetes y las Granadas. Vuelve al corredor y gira a la derecha. Dale al interruptor cercano a la verja y déjate caer por la puerta. Dispara al Policía de la zona de la izquierda. Recoge el Lanzagranadas del hueco que está justo a la izquierda de la trampilla, y déjate caer en el foso que rodea el edificio principal. Pulsa el interruptor y déjate caer por la trampilla de la esquina. Elimina al Policía y arrástrate por el hueco. Recoge los Cargadores de MP5 de la derecha y déjate caer por la trampilla. Elimina al Policía del pasillo, dirígete hacia el fondo azul y arrástrate por el hueco de la izquierda. Recoge el Botiquín Grande y continúa. Ve a la izquierda y dobla la esquina.







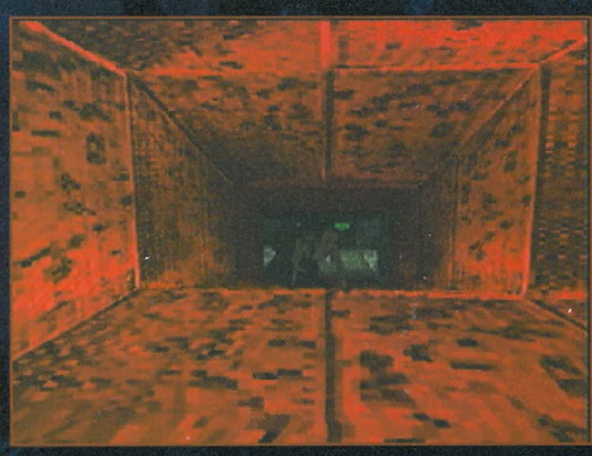
Elimina al Policía y pulsa el botón del final más lejano. Vuelve y ve a la izquierda. Las puertas que hay frente a ti se cerrarán y las que hay al otro lado se abrirán. Mata a los Policías y atraviesa las puertas del lado izquierdo. Dale al interruptor y ve hacia el otro lado. Arrástrate por el hueco y elimina al Policía según subes por la pendiente.

Silo de Misiles

En el cruce, dirígete a la derecha y elimina al Policía del otro lado del gran misil. Déjate caer hacia abajo y sube por la escalera para recoger el Disco de Autorización de Códigos de su cuerpo. Regresa al cruce y coge la otra ruta. Dirígete hacia el lado más alejado de la sala esquivando los rayos láser verdes. Utiliza el Disco de Autorización de Códigos en el ordenador de la derecha para elevar los misiles. Quédate sobre la cinta transportadora que hay debajo de los misiles y salta a la escalera que hay en la pared. Mata al Policía de la esquina lejana y acércate a él para recoger de su cuerpo la Llave de Acceso al Hangar. Regresa al gran misil y atraviesa el pasadizo de la parte inferior. Cruza el agujero del suelo y utiliza la Llave de Acceso al Hangar en la unidad que hay cerca de la esquina. Entra por la puerta y dispara al Policía







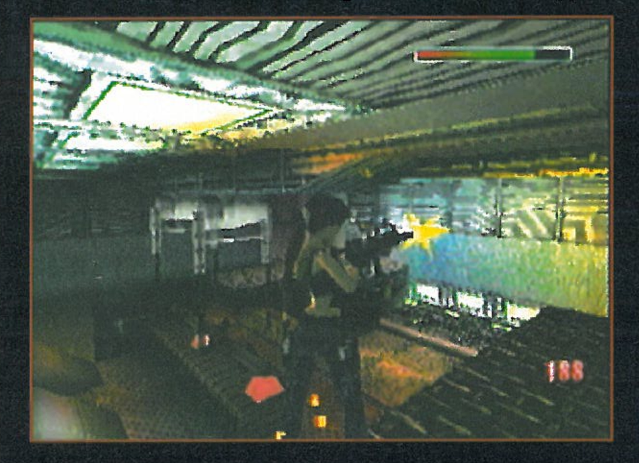
de la izquierda antes de que percate de tu presencia. Déjate caer donde estaba él y ve hacia la izquierda. Sube por la escalera y pulsa el botón de arriba. Baja y arrástrate por el raíl, para después dirigirte al túnel. Sube por la escalera de la derecha y recoge la Escopeta. Desde aquí, salta sobre el tren monorraíl. Camina hacia el frente y salta hacia el saliente de arriba. Detente al llegar a la segunda sección de suelo de rejilla y guarda tu partida. Salta hacia arriba y balancéate para cruzar. Asegúrate de esquivar los láser y regresa cayendo al suelo. Déjate caer desde el final y salta sobre el raíl eléctrico. Corre subiendo por la pendiente de la izquierda y elimina al Policía según vas hacia la parte superior. Salta cuidadosamente sobre los láser verdes y da la vuelta a la esquina. Salta sobre los cajones y entra por la puerta del otro lado.

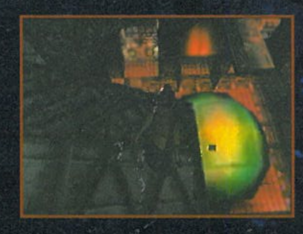
Las Puertas Dobles

Elimina rápidamente al Policía y sube hacia la mesa de control de la mitad de la sala. Salta hacia la pasarela de la izquierda y pulsa el botón para abrir la puerta. Tienes que hacer lo mismo al otro lado de la sala abrir la puerta que debes cruzar rápidamente. La primera vez que pulses cada botón, un Policía aparecerá en la habitación de abajo. Ya en la siguiente sala elimina al Policía y pulsa los cinco interruptores. Sal por la puerta pequeña para aterrizar en la habitación previa.

Lanzamiento

Regresa fuera a los cajones y entra en el hangar por las puertas de la derecha. Pulsa el botón cercano a la escalera y sube hasta arriba del todo. Salta hacia atrás, en dirección al borde y date la vuelta. Guarda tu partida, salta sobre las secciones inclinadas (ve girando hacia la derecha) y





alcanza la plataforma de la izquierda. Déjate caer dentro del OVNI y recoge el Pase con los Códigos de Lanzamiento. Sal del OVNI y regresa de nuevo hacia el gran misil. Déjate caer por el agujero que encuentras justo antes del misil. Usa el interruptor para abrir la puerta del final y gira a la derecha. Utiliza el Pase de los Códigos de Lanzamiento en la unidad de la izquierda y da la vuelta a la esquina. Pulsa el botón y corre rápidamente, atravesando la puerta de tu espalda. Cuando el misil haya sido lanzado regresa a la sala en la que estaba y sube hasta arriba del todo. Elimina al Policía y dale al interruptor para abrir la puerta. Arrástrate por el hueco y salta sobre la unidad de láser para continuar. Cuando llegues al exterior, mata al Policía de la torre y después dispara al del suelo. Ve a la derecha y elimina al Policía de la sala pequeña, recogiendo del Disco de Autorización de Códigos de su cuerpo. Pulsa el interruptor de aquí y regresa al patio para dejarte caer por la trampilla abierta. Esquiva el láser y desciende por la pared del final. Dirígete a la izquierda para regresa al OVNI otra vez.

Entra en la sala de detrás del OVNI y utiliza el Disco de Autorización de Códigos en el ordenador de la izquierda. Entra por la puerta de tu espalda y recoge el Cristal de Guardar Partida. Regresa al hangar principal y salta, otra vez, dentro del OVNI. Asciende y elimina al Policía. Sube a la siguiente parte y recoge rápidamente el Elemento 115 para terminar esta aventura.

Islas del Pacífico Sur

Pueblo Costero

Lara comienza su aventura en el Pacífico nadando en un azul lago tropical. No hay tiempo para tomar el sol, porque sigue habiendo artefactos que encontrar.

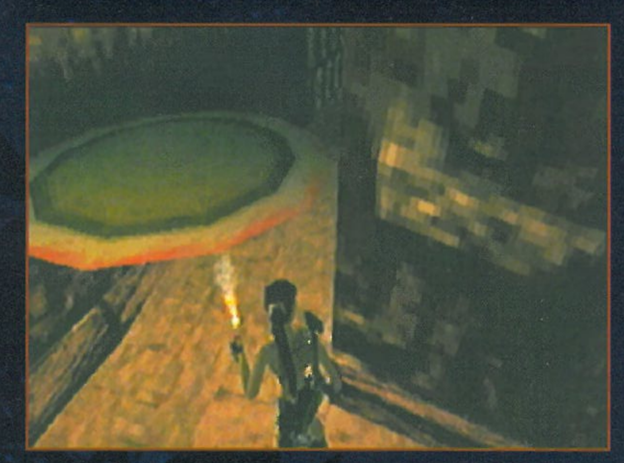
Tan pronto como comiences el nivel, dirígete a la derecha y nada hacia la cueva pequeña. Bucea hacia el fondo y recoge la Llave del Contrabandista de la plataforma cuadrada del lecho marino. Sal de allí y dirígete a la orilla. Continúa por ésta hacia la izquierda y llegarás a una cabaña situada en un lado del acantilado. Entra en ella y utiliza la Llave del Contrabandista en la cerradura para abrir la trampilla del suelo. Déjate caer y recoge el Cristal de Guardar Partida. Camina cuidadosamente hacia delante y cuatro pinchos saldrán disparados de la pared. Arrástrate bajo ellos y continúa. Dispara con tus pistolas, para ahorrar munición, a los cocodrilos y a los hombres de la tribu que están sobre ti, y salta para cruzar las plataformas que tienes enfrente. Balancéate para cruzar el agua utilizando las vides que tienes sobre tu cabeza, y déjate caer en la parte más lejana. Salta cruzando hacia la derecha y sigue a lo largo del saliente. Salta hacia arriba hasta el siguiente borde y salta corriendo para llegar a la plataforma verde que tienes detrás. Balancéate desde aquí todo lo que





puedas hacia la derecha y déjate caer sobre el puente. Crúzalo, salta sobre el saliente inclinado de la izquierda, y salta rápidamente desde la parte inferior para poder alcanzar el siguiente saliente a lo largo. Salta corriendo sobre los pinchos y agárrate a la escalera de madera, para ascender rápidamente a lo más alto y disparar a los indígenas de tu derecha. Déjate caer hacia atrás y vuelve a agarrarte en la parte superior de la escalera para moverte hacia la izquierda y recoger el Cristal de Guardar Partida.







Corre por el final de la plataforma y aterriza sobre el saliente, para moverte hacia la izquierda de éste por su borde. Salta al siguiente saliente y entra por el pasadizo.

Recibidor Soleado

Cruza el puente de cuerda y entra en el edificio del otro lado. Elimina al hombre de la tribu y ARRÁSTRATE girando hacia la izquierda. Cuando entres en el gran recibidor, dirígete hacia la derecha y pulsa el interruptor para cerrar la ventana, lo que desactivará las trampas de la mitad de esta sala. Recoge el Botiquín Grande y salta para cruzar hasta el lado más lejano. Ten cuidado al recoger el Cristal de Guardar Partida, ya que este hecho provocará que se activen unos dardos envenenados. Deslízate hacia abajo por la pendiente, hasta llegar el exterior del pueblo.

El Pueblo

Guarda tu partida y dirígete hacia el pueblo, eliminando los hombres que encuentres. Ve a la gran zona de arenas movedizas que está entre la roca y la cabaña. Salta sobre la roca de la izquierda para alcanzar el final del edificio de ladrillos. Mata a los hombres de la tribu de aquí y gira el tirador sujeto a la cuerda. Regresa al pueblo y gira a la derecha según entras. Recoge el Cristal de Guardar Partida de la esquina y ve hacia el otro lado de la cabaña que tienes más cerca. Esto te conducirá a las trampillas que acabas de elevar. Cruza las trampillas y ve hacia el otro lado del pueblo.





Dirígete a la izquierda y salta sobre la roca que está a la derecha de la escalera de madera. Entra en la cabaña que tienes enfrente (la puerta está girando a la derecha) y encontrarás otro tirador. Gíralo y elimina al hombre de la tribu que aparece detrás de ti. Regresa al exterior y sube por la escalera de madera. Desde la ventana de lo más alto, salta corriendo para alcanzar el saliente que está girando a la izquierda. Pulsa izquierda cuando estés en el aire para girar mientras saltas. Entra en el pasadizo, ve a la derecha, y mata al hombre de la tribu, teniendo cuidado de que no te empuje hacia el fuego. Salta desde la apertura hasta la cabaña cercana y desde allí hacia la otra de más allá.

Salta sobre la parte del tejado hecha con paja y agárrate a las tres ramas que tienes sobre ti. Balancéate para cruzar los pinchos y déjate caer al final del todo. Corre por el tejado hasta la siguiente cabaña y después salta a la cabaña de la derecha. Pulsa el interruptor del muro más lejano (necesitarás una bengala) y date la vuelta rápidamente para matar a un hombre de la tribu. Regresa al pasadizo con fuego y guarda tu partida.

Salta sobre la plataforma de metal para alcanzar el final más lejano. Pulsa el botón y elimina al hombre de la tribu que aparece, ignorando el segundo interruptor y bajando por el pasadizo de enfrente. Esquiva la cuchillas circulares y esprinta hasta el final. Gira el tirador y déjate caer por la ventana. Rodea hacia la derecha y salta al estanque de la base de la cascada. Nada a través de la trampilla y hasta el final del pasadizo, dándote toda la prisa que puedas, ya que hay un cocodrilo por aquí. Sube la escalera y continúa hasta que llegues al final. Salta hasta alcanzar el balcón y entra en la cabaña para encontrar a un hombre herido.

Víctima del accidente

Al entrar en la cabaña encuentra a un caballero australiano que ha perdido una pierna. Con el habitual tacto de las antípodas, le pide a Lara que no utilice la cabaña como refugio. Le explica que otras personas y él tuvieron un accidente con un avión en la parte más alta de la montaña, siendo él capturado por los hombre de la tribu para ser utilizado en algún tipo de sacrificio. En otras palabras, va a ser el plato principal a la hora del té. Tras preguntarle Lara cómo poder cruzar el pantano, él le enseña un mapa que muestra la ruta correcta a seguir.



Lugar del accidente

Lara tiene ahora que cruzar el pantano utilizando el mapa para saber sobre qué hojas puede saltar: las hojas correctas no se hundirán.

Una vez hayas cruzado el pantano, dirígete hacia abajo, hacia el interior de la zona cóncava con niebla. Cuando llegues cerca del fondo, aparecerá un dinosaurio corriendo hacia ti, por lo que deberás deshacerte de él.

Sigue por la derecha y entra en la cueva. Asciende por las rocas y déjate caer por el otro lado. Aquí encontradas el avión estrellado y otro dinosaurio que tendrás que matar si no quieres convertirte en carnaza.

Avión Estrellado

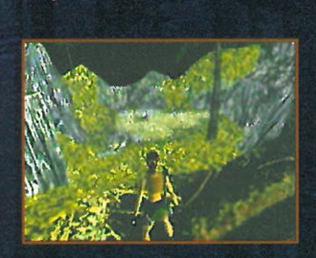
Rodea el morro del avión y baja hacia la parte trasera. Aquí verás a dos soldados luchando con varios dinosaurios. Corre hacia allí para ayudarles, pero no mates a los soldados, ya que están de tu parte. Atraviesa el pasadizo de la derecha del puente y encontrarás más soldados y más dinosaurios.



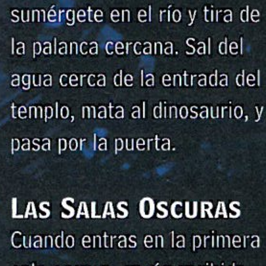




Sube por las rocas de la derecha y trepa por la enredadera que cubre el muro. Salta hacia atrás, sobre la pendiente que tienes a tu espalda y, casi de inmediato, salta hacia la rama del árbol. Elimina rápidamente al dinosaurio antes de que te derribe. Salta otra vez sobre el saliente inclinado y agárrate a su borde. Muévete hacia la derecha y sube. Salta sobre el pequeño saliente de la derecha y, después, hacia arriba, a la rama del árbol de tu derecha. Recoge el Cristal de Guardar Partida y salva tu progreso. Salta de nuevo hacia la rama y elimina al dinosaurio del otro lado del árbol. Dispara al dinosaurio que cuelga de la cadena para que caiga en el agua de abajo.







Mientras las pirañas se entretienen con el cadáver, sumérgete en el río y tira de la palanca cercana. Sal del agua cerca de la entrada del templo, mata al dinosaurio, y pasa por la puerta.

Las Salas Oscuras

Cuando entras en la primera sala oscura, serás recibido por otro dinosaurio que no dejará que le des un pequeño descanso a tus armas. Hay tres palancas en esta habitación. Tira de todas y elimina a los dinosaurios que liberan. Salta sobre el bloque y sube hasta la habitación de arriba. En la esquina recoge la Llave del Teniente Tuckerman de su cadáver.

Regresa ahora a la zona del accidente. Adéntrate en el pasadizo de la izquierda del avión y recoge los Cargadores del Desert Eagle. Ve a la sala del final y encontrarás más cargadores de este tipo y un Botiquín Grande. Elimina a los pequeños dinosaurios verdes, si te atacan. Tira de las dos palancas de los nichos de la parte derecha e izquierda de la sala y vuelve al exterior.



Tiranosaurio Rex

Dirígete hacia el frontal del avión y déjate caer por el pasadizo que hay en la apertura de la roca. Cuando llegues a una caverna grande, encontrarás a un soldado y a dos dinosaurios. Ayúdale a



matarlos y deslízate hacia abajo por la pendiente.Elimina a los pequeños dinosaurios verdes y recoge la Llave del Comandante Bishop del nido que hay en el final más lejano de la caverna. Ahora te las verás con un gran Tiranosaurio Rex que aparece en el otro lado. Manténte siempre en movimiento para evitar sus mandíbulas, ya que te matarían al instante.

Dirígete al final más lejano de la caverna y tira de la palanca que hay en el nicho de la base de la pendiente. Regresa al nido y verás otra



palanca a la izquierda. Tira de ella y regresa a la primera palanca. Sube por la izquierda de los escalones y mata al dinosaurio pequeño para salvar otra vez al soldado.

El soldado correrá hacia abajo y atacará al T-Rex. Manténte en la parte de arriba de la pendiente y ayúdale a matarlo. Cuando hayáis terminado, regresa fuera, otra vez al avión.

Rodea el morro del avión hacia el otro lado. Sigue hasta la parte trasera y encontrarás una esquina oscura a la izquierda. Sube sobre la





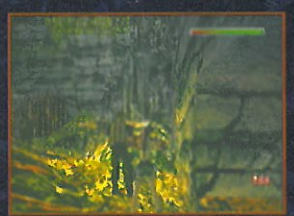
pequeña plataforma triangular gris y salta al saliente que hay sobre ella. Balancéate, paralelo al avión, desde la rama del árbol de arriba (tiene anillas metálicas). Rodéalo y sube al tronco del árbol para balancearte otra vez. Déjate caer cuando llegues al final y colócate encima del hueco vertical de la roca. Desciende por la superficie de la roca y muévete cruzando el fondo hacia la izquierda. Sube y arrástrate por el hueco. Utiliza la plataforma para poder balancearte desde el techo. Deténte justo antes de entrar en la siguiente sala y déjate caer.

Sala del Balanceo

Déjate caer sobre el saliente de abajo y tira de la palanca situada cerca de la esquina. Vuelve a ascender, balancéate cruzando la habitación y sube hasta la abertura. Tira de la palanca que hay aquí y salta sobre la plataforma central para recoger el Cristal de Guardar Partida. Salva tu progreso, salta sobre la primera palanca y tira de ella otra vez. Sube y balancéate para cruzar la sala, pero, en esta ocasión, dirigiéndote a la izquierda. Continúa moviéndote hasta que llegues a la rejilla roja. Desciende por la pared, justo antes de la rejilla, hasta llegar al fondo. Salta hacia atrás y tira de la palanca de esta pequeña zona. Vuelve a saltar sobre la pared y sube por la derecha hasta el hueco. Desde aquí, tendrás que saltar corriendo hacia la pendiente que hay debajo del segundo interruptor para, después, saltar hacia la plataforma en la que estaba el cristal de Guardar Partida. Una vez allí, puedes saltar cruzando, de forma que







puedas balancearte otra vez todo el camino hacia el exterior. Salta corriendo hacia la rama del árbol que tienes enfrente y cruza el ala del avión, hasta llegar al agujero de su techo.

Dentro del Avión

Salta dentro del avión, entra en la cabina del piloto, y utiliza las Llaves del Comandante Bishop y del Teniente Tuckerman en las cerraduras. Dirígete hacia la parte de atrás del avión y déjate caer en la zona de carga de abajo. Vuelve hacia el morro y pulsa el interruptor para mover la torreta con cañones. Regresa a la parte de atrás y utiliza la torreta para matar a todos los dinosaurios que te ataquen. Tras la matanza, dispara los cañones a la esquina lejana de la izquierda y rompe el muro. Sigue por el ala a tu izquierda, y salta desde el borde para alcanzar el lado más lejano. Introdúcete en la sección a mano derecha, y recoge el Botiquín Grande y el Cristal de Guardar Partida. No salves el juego todavía, y dirígete hacia la otra sección para encontrar un curioso grabado.

EL GRABADO

Lara descubre una pared con grabados, pero es interrumpida por un hombre de la tribu. Éste ve a Lara como una deliciosa comida, pero no se atreve a intentarlo y responde a todas las preguntas de Lara concernientes a sus ancestros y al grabado de la pared. Con su curiosidad satisfecha, Lara vuelve a adentrarse en la oscuridad.



LA GARGANTA DE MADUBU

La garganta es el hogar de un rabioso río con bravos rápidos y asombrosas cascadas. Estas aguas le darán a Lara la oportunidad de comprobar su destreza con el kayak.

Comienzas en la orilla del río, cerca de un puente colgante. Ve hacia el fondo lejano y elimina a los dos lagartos verdes, teniendo mucho cuidado con su aliento,





ya que es venenoso.

Dirígete a la izquierda y detente sobre la orilla del río. Desde aquí podrás ver una roca en la mitad del río. Desciende por los salientes de la orilla y salta sobre la roca. Salta hacia la parte más lejana del río y muévete hacia la derecha, tras lo que debes subir. Sigue tu camino corriente arriba por la orilla hasta que llegues a un botón justo debajo del puente colgante. Púlsalo y regresa hasta el punto donde comenzaste. Ve hacia la sección oscura bajo el edificio de piedra y sube para entrar. Recoge las Granadas, los Cargadores de Uzi y el Botiquín Pequeño, y déjate caer por el otro agujero hacia el agua de abajo.

Domina los Rápidos

Sube al Kayak y usa la pala suavemente para adentrarte en el río. Para comenzar, sigue la corriente e intenta recoger el Cristal de Guardar Partida de más abajo. Cuando llegues a aguas más tranquilas, verás un conjunto de cuchillas bloqueando tu camino. Rema atravesando la cuerda verde que hay debajo de la pequeña



cascada para desactivarlas. Baja hacia la siguiente sección de aguas bravas y dirígete a la derecha, para lo que tendrás que remar contra corriente de forma constante. Cuando entres en la cueva, baja por el lado derecho hasta que llegues a los siguientes rápidos. Cruza hacia la izquierda, después a la derecha y otra vez hacia la izquierda, para esquivar la cuerda roja que activa los



pinchos, que, por cierto, ¡hacen bastante daño!

Coge la ruta del lado izquierdo para bajar por la escarpada cascada hacia el estanque de la esquina. Cuando entres en él, ve hacia la izquierda y rema para subir por los rápidos de la izquierda. Ahora entrarás en un estanque con una gran piedra y una cadena justo en el medio. Sube por el pasadizo de la parte izquierda más lejana y rema hasta el





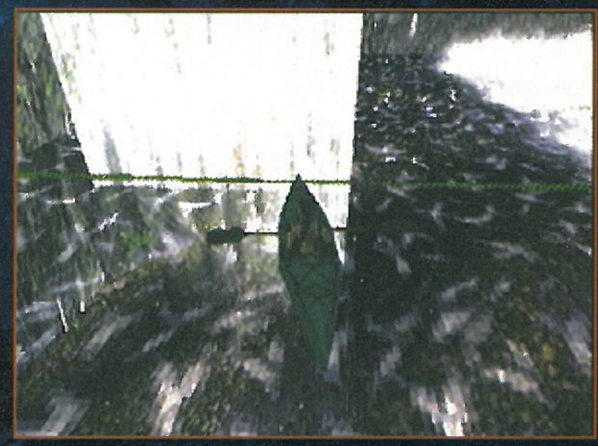
estanque de aguas tranquilas. Aquí hay un cocodrilo, así que tienes que nadar rápidamente hacia la orilla cuando te bajes del kayak. Elimina al lagarto verde y, si lo deseas, también al cocodrilo.

Sigue por el saliente y acabarás delante del estanque con la gran piedra. Salta hacia fuera, agárrate al techo y balancéate todo el camino hasta el final, esquivando el fuego. Déjate caer cuando ya no puedas continuar y salta corriendo sobre la plataforma del lado opuesto del río. Ve por el pasadizo, recoge el Cohete y continúa. Cuando vuelvas a salir al río, sigue por la orilla hacia la cascada. Sube por la pared de la derecha y salta sobre el saliente. Balancéate desde aquí para cruzar el agua teniendo cuidado con el fuego. Salta sobre el saliente que tiene una cuchilla sobre el, y salta corriendo para volver a cruzar el río y agarrarte a la pared. Sube hasta arriba del todo y déjate caer cuando no puedas continuar. Guarda la partida aquí. Entra por el pasadizo oscuro y desciende por la pared hasta el fondo del foso.

Rocas en Movimiento

Sube corriendo por los escalones y agáchate para esquivar la roca que se te viene encima. Haz lo mismo con la siguiente y entra en la siguiente sala.









Cruza corriendo el puente y, rápidamente, salta hacia el pasadizo de la izquierda para esquivar otra piedra que se aproxima desde detrás. Salta sobre el fuego y agáchate cerca del escalón de arriba, para esquivar otra roca. Sube hasta lo más alto de la pendiente para volver otra vez al río. Salta corriendo hacia el saliente de la derecha y sube por la pared. Dirígete hacia la izquierda tan lejos como puedas y déjate caer sobre el saliente. Arrástrate por el hueco y salta hacia la roca del río. Salta a la isla central y, después, sobre el comienzo del deslizador. Utiliza la pendiente para alcanzar la pequeña sala del final. Sube por las caras de la pared hasta llegar a la zona de arriba. Rodea hacia la izquierda y tira de la palanca, tras lo que aparecerá un lagarto a tu espalda.

Vuelve a rodear y sigue por el pasadizo oscuro. Dispara al lagarto del final y baja hacia la derecha. Deslízate pendiente abajo y volverás justo donde está tu kayak. Súbete en él y vuelve hacia los rápidos.

A través del Remolino

Entra en el remolino para caer en un tranquilo estanque de más abajo. Ve hacia la zona de la verja roja y sal del kayak.

Nada rápidamente hacia la orilla y sal del agua, de forma que puedas matar a los cocodrilos que hay en ella.



Vuelve a sumergirte y nada por debajo de la verja para poder tirar de la palanca. Regresa nadando y entra por la verja para llegar al templo.

El Templo de Puna

Tan pronto como entres en el templo serás atacado por indígenas.

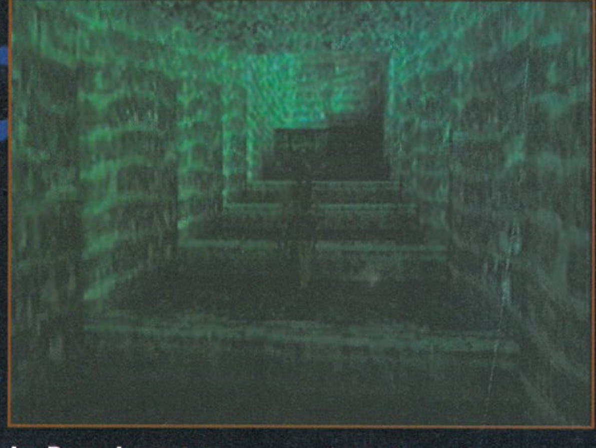
Camina hacia delante y dispara a esos dos lanzadores de dardos de la derecha. Mientras sigues empuñando tu pistola, sube por los escalones, dispara al indígena de más arriba y asciende por los escalones grandes. Encontrarás a otro indígena un poco más adelante. Asciende por el hueco de la parte superior de los escalones y recoge el Botiquín Pequeño del final.

Las Ruedas Afiladas

Cuando el rodillo de ruedas pase a la izquierda, deslízate hacia abajo y a la derecha. Sobre todo, que no te alcance. Pulsa el botón de la piedra y date la vuelta. Cuando el rodillo regrese, salta pasando sobre él y ve hacia el final opuesto. Pulsa el botón de la roca de aquí. Sigue repitiendo estas acciones hasta que hasta que hayas conseguido pulsar los cuatro botones.

Recoge el Cristal de Guardar Partida y cruza la puerta abierta para mayor seguridad. Sube por el escalón y deslízate hacia la habitación de abajo, ignorando las palancas y tirando del gran bloque de colores para parar el techo. Tira ahora de las palancas para abrir la puerta. Baja por el pasadizo y déjate caer por el agujero.





La Roca Inmensa

Entra en el túnel y dirígete hacia la parte izquierda de la roca, donde encontrarás una palanca. Tira de ella, date la vuelta, y esprinta para atravesar la verja del final, tras lo que girarás a la derecha. Una vez bajo el arco, estarás a salvo. Arrástrate hacia atrás bajo la roca y recoge el Cristal de Guardar Partida si no pudiste antes.

Ahora estarás de vuelta en el punto de comienzo, pero habrán aparecido tres indígenas, dos a la izquierda y uno a la derecha. Elimínalos y dirígete hacia la derecha. Guarda tu partida y deslízate pendiente abajo hasta llegar a la sala del trono. Cuando te acerques al trono, girará para dar la vuelta revelando al jefe que te espera sentado en él.

Jefe del Templo

Este tipo no se mueve de su trono, así que no tienes que preocuparte de esquivarle. Pero sí debes preocuparte de su gran experiencia en el lanzamiento de relámpagos: te matarán instantáneamente con un horrible dolor si te alcanzan. Para mayor dificultad, también es capaz de hacer aparecer lagartos a tu lado. Utiliza el Desert Eagle con plena potencia, con lo que podrás eliminar a los lagartos con sólo dos impactos.

El método básico de ataque consiste en no para de saltar y dispararle cuando va a lanzarte un relámpago, mientras eliminas a los lagartos cuando aparecen. Este enemigo es bastante duro, ¡así que no esperes vencerle la primera vez!

Una vez derrotado, el jefe dejará caer la Daga de Ora.



ANTÁRTIDA

ACCIDENTE DE HELICÓPTERO

Lara está volando en helicóptero a lo largo del nevado paisaje de la Antártida, pero la cosa se complica por causa del mal tiempo. El piloto pierde el control del aparato y éste acaba estrellándose, aunque de forma bastante segura. De repente, el hielo de debajo del helicóptero comienza a resquebrajarse. Lara salta hacia fuera del aparato justo antes de que se hunda. Por desgracia, el piloto no lo consigue.





ANTÁRTIDA

Tras la dura prueba del helicóptero, Lara encuentra un camino hacia una cueva helada con un barco varado.

Salta hacia la plataforma de la izquierda, tras lo que debes saltar corriendo hacia la orilla. Llega hasta el final , pasa la cabaña, y salta al agua. Date cuenta de que, cuando estás en el agua, aparecerá una barra de exposición. Cuando se agote, comenzarás a perder energía. Esto limita el tiempo que puedes pasar en el agua, y también te obliga a salir de ella para recuperarte.

Nada rápidamente hacia la siguiente sección de orilla y sal del agua. Continúa tan lejos como puedas y, entonces, nada hacia la orilla cercana a la proa del barco. Sube por los salientes hacia la parte de arriba del acantilado y balancéate hacia el barco. Cuando no puedas avanzar más, déjate caer en el saliente de abajo, y salta sobre la cubierta del barco.

El Explorador RX

Déjate caer por el agujero de la cubierta y deslízate hacia abajo por la pendiente. Un miembro de la tripulación te atacará cuando llegues al fondo. Da la vuelta hacia la derecha, a la sala del generador, donde otro tripulante te atacará desde detrás en cuanto entres. Ve hacia la parte de atrás del generador, tira de la palanca, date la vuelta y déjate caer por la trampilla que tienes enfrente. Deshazte del tipo que te encontrarás aquí y baja por el pasillo. Cuando te acerques al final, te encontrarás con otro chico malo en un nicho a la izquierda. Pulsa el botón de la pared y entra por la puerta de enfrente. Ve hacia la derecha, elimina al hombre armado y recoge los Cargadores de MP5. Déjate caer por el agujero del suelo y dirígete hacia el final. Otro miembro de la tripulación te atacará por la espalda. Sube y pulsa el botón para lanzar un bote neumático fuera. Regresa por donde habías venido y entra en la sala justo detrás de los escalones. Salta al saliente de arriba y baja por el pasillo. Abre la puerta del final y vuelve a salir a la cubierta. Salta por la popa del barco y súbete al bote.



Una Vuelta en Bote

Da la vuelta a la popa del barco y baja a lo largo de su lateral hasta rodear la proa. Dirígete hacia la cabaña, gira a la izquierda y entra en la caverna. Desembarca cuando alcances la siguiente cabaña y mata rápidamente al tipo que te espera. Ve hacia el lado lejano de la cabaña, sube sobre la plataforma, salta hacia arriba y agárrate a las barras de metal que hay sobre ti. Balancéate tan lejos como puedas y déjate caer al suelo. Deslízate hacia abajo por la pequeña pendiente, elimina al tío que encuentras y sigue por el pasillo.



Ten cuidado con el perro cuando llegues a la siguiente zona y atraviesa la puerta de la derecha. Te encontrarás con otro perro y otro tipo justo cuando dobles la esquina, así que ten tu arma preparada para disparar.

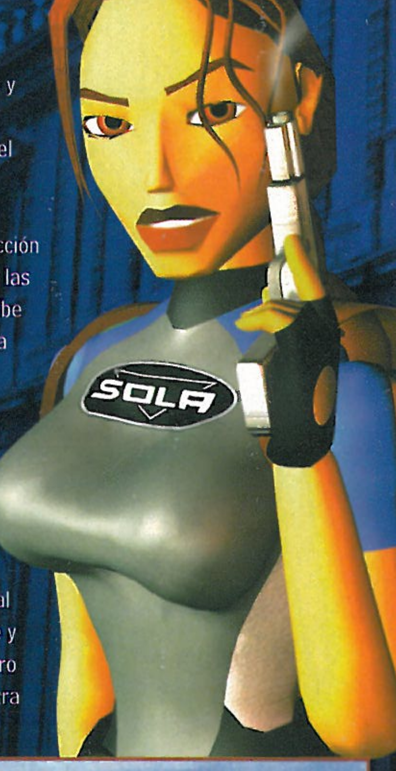
Cuando llegues a la siguiente zona, rodea la parte izquierda del depósito de combustible y entra por el gran túnel. Mata a los dos perros del otro lado y entra en el edificio que tienes enfrente, utilizando la acción de rodar para atravesar las puertas automáticas. Sube los escalones y elimina a los dos enemigos que encontrarás en la habitación de arriba.

Ve hacia el final más lejano del piso y coge la Palanqueta de la sala pequeña. Regresa al depósito de combustible y déjate caer por el agujero por el que la tubería entra en el suelo.

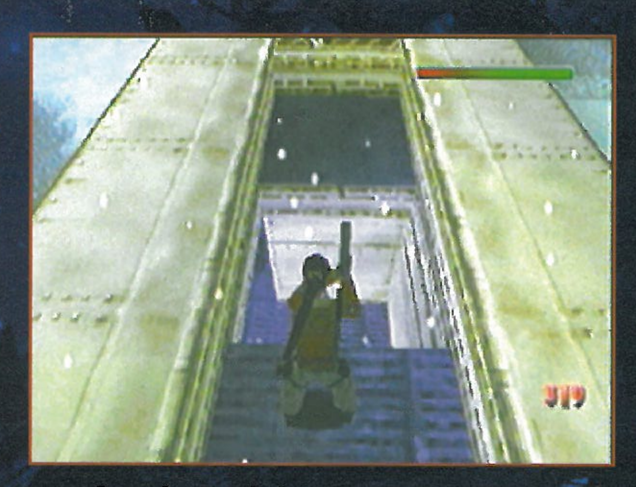


Suministro de Combustible

Para conseguir que el combustible fluya, tienes que abrir dos de las cuatro válvulas. Gira la segunda y la cuarta y escucharás cómo se abre una puerta. Ve hacia el final del pasillo y sube a la sala del generador. Tira de la palanca que hay entre los dos











generadores y los encenderás, suministrando energía eléctrica al resto de los edificios.

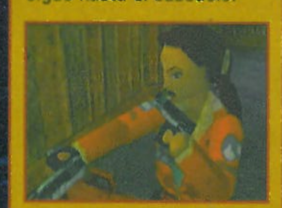
Sal de la sala del generador hacia el exterior y continúa hacia la izquierda por el pasadizo estrecho. Abre la verja de la perrera y mata al perro. Abre la segunda verja y elimina a los otros dos perros. Abre la puerta, entra en el edificio, mata al perro de la sala principal y recoge la Llave de Control de Verjas de la esquina más lejana. Elimina al chico malo que encontrarás en el camino y regresa a la cabaña que está al lado de tu bote neumático.

Utiliza la Palanqueta para romper la plancha que bloquea la entrada de la cabaña, entra y utiliza la Llave de Control de Verjas en el panel de la pared. Pulsa el botón de la izquierda para abrir la verja. Sal fuera y vuelve al bote, tras lo que atravesarás la ahora abierta verja. Continúa tan lejos como puedas con el bote y sal a la orilla. Sube a la siguiente zona y sigue el camino teniendo cuidado de no caer en el hueco del ascensor. Deshazte de los dos tipos y dirígete a la parte trasera de la cabaña.



EL DR. WILLARD OTRA VEZ

Lara entra en la cabaña y es recibida por una cara familiar, la del Dr. Willard. Lara se da cuenta de los malignos planes que el doctor tiene para los artefactos que ella ha recuperado y se niega a entregárselos. El doctor empuja la mesa, derribando a Lara. Le quita su maletín y huye apresuradamente con las piezas del meteorito. Lara le persigue, pero el doctor se escapa en un ascensor que le lleva hacia las minas de abajo. Lara se sube al techo del ascensor y le sigue hasta el subsuelo.



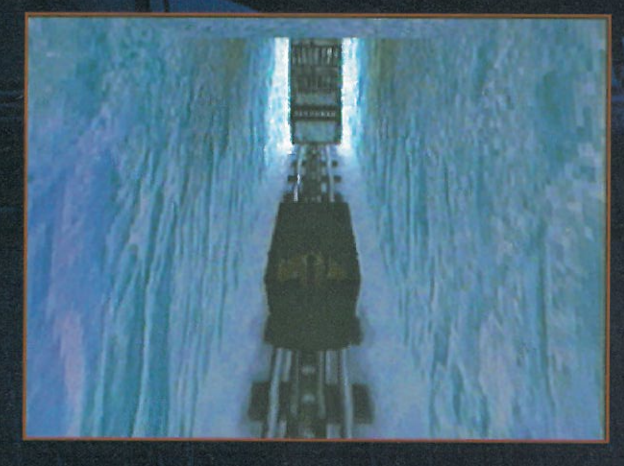
MINAS RX-TECH

Lara sigue en el techo del ascensor de la mina, cuando éste ya está en el fondo del hueco. La única salida es un pequeño agujero en la pared del hueco del ascensor. La siguiente zona tiene puertas que se abren cuando te aproximas a ellas, por lo que, si avanzas corriendo, acabarás dando vueltas en círculos. Atraviesa las tres primeras puertas, date la vuelta regresa en el otro sentido y llegarás a un hueco a la izquierda del pasillo. Arrástrate para atravesarlo y desciende por la pared hacia el ascensor de abajo. Recoge los Cargadores de MP5 y pulsa el botón para abrir el panel de la pared. Salta hacia arriba y continúa por el pasadizo corto. Cuando te dejes caer hacia abajo, no te preocupes del tipo con el lanzallamas, no te harás daño. Da la vuelta a la esquina y entra en la zona de las vagonetas de la mina.

UNA VUELTA EN VAGONETA

Baja hasta el nivel inferior y súbete a la vagoneta. Tras la ascensión inicial, tendrás que agacharte para esquivar dos rayos y, rápidamente, darle a la palanca para ajustar las agujas. Esto te llevará a la izquierda, aunque debes seguir agachado hasta que la vagoneta se detenga.





Sal de ella y recoge el Cristal de Guardar Partida. Salva tu progreso y entra en el túnel del lado opuesto de la vía. Pulsa el botón de la izquierda y pasa rápidamente por la puerta antes de que se cierre. Sigue el pasillo tan lejos como puedas y deslízate hacia abajo a la sala inferior. Ve hacia la entrada cercana al final de la sala y un gran mutante saltará sobre ti.

Estos tipos son bastante duros y te harán mucho daño si se acercan demasiado. Una vez hayas eliminado al gran tipo, entra al pasillo y sigue por él hasta la sala del final. Sube por la pared de la izquierda para llegar al corredor de arriba.

Ve hacia la puerta más lejana de la derecha y pulsa el botón para abrirla. Entra por ahí y sigue todo el camino hasta la sala siguiente. Cuando te aproximes a la puerta, ésta se abrirá y otro mutante te atacará, así que ten preparadas tus armas. Recoge los Cargadores de Uzi y el Botiquín Pequeño del cuerpo del mutante, tras lo que podrás cruzar la puerta. Salta al agua, desde cerca de la grúa, y nada rápidamente hacia abajo para recoger el Arranque del Cabrestante. Vuelve a la sala cercana y pulsa el botón de la izquierda del hueco por el que entraste la primera vez. Otro mutante entrará por la puerta y tendrás que hacer lo de costumbre.

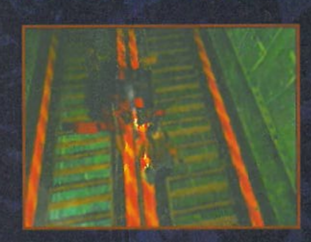
Ve hacia abajo por el pasillo, atraviesa la puerta del final salta el hueco y abre la puerta de la izquierda. Regresa a la vagoneta y ponla en marcha.

Agáchate bajo el rayo e, inmediatamente, pisa los frenos para dar la vuelta a la siguiente esquina con toda seguridad.

Dale a la palanca de las agujas en la parte superior de la siguiente pendiente de manera que continúes recto y recojas el Cristal de Guardar partida. Tras superar la siguiente esquina, habrás vuelto al punto de comienzo de tu particular viaje en vagoneta.







Otra Vuelta en Vagoneta

Salta dentro de la vagoneta del nivel medio. Tras la primera ascensión, tendrás que dirigirte inmediatamente hacia abajo cruzando un hueco. Mantén tu velocidad lo suficientemente alta como para poder cruzar el hueco y frena sólo en las dos pequeñas pendientes que siguen. Suelta el freno en la pendiente justo antes de la curva a la izquierda y tendrás suficiente velocidad para el siguiente salto. Dale a la palanca para detener la vagoneta y sal de ella. Recoge el Cristal de Guardar partida y entra por el pasillo. Esquiva cuidadosamente las barrenas y dirígete hacia la izquierda. Guarda tu partida aquí y comprueba que tu energía está al completo. Deslízate hacia atrás pendiente abajo y agárrate al borde. Déjate caer sobre el borde inferior, con lo que perderás algo de energía. Colócate de pie con tu espalda hacia el borde, dirígete hacia la derecha lo más lejos posible, salta hacia atrás y agárrate al borde. Déjate caer, ve al final más lejano



del borde, y déjate caer sobre la sección inclinada, de forma que te deslices hacia atrás. Agárrate al borde y déjate caer al pequeño saliente de abajo. Agárrate a la grieta de la izquierda y muévete en esa dirección todo lo que puedas. Déjate caer y agárrate a la grieta más abajo. Muévete hacia la derecha y déjate caer otra vez. Salta hacia arriba y agárrate a la grieta de la izquierda, para moverte en esa dirección. Sube al hueco y elimina al mutante sin piernas. En la siguiente zona encontrarás un trozo de pasarela sobre un estanque, además de algunos mutantes más. Sube a la pasarela y recoge la Palanqueta. Para salir de aquí tienes que saltar sobre las plataformas heladas que hay alrededor de la sala. Comienza con la más cercana al pasadizo por el que entraste aquí, y salta alrededor en la dirección de las agujas del reloj. Guarda tu partida aquí.

Sube por la pared hasta el saliente de arriba, avanzando por la pendiente mientras evitas a las barrenas. No te acerques a la máquina minera de la esquina y sube por la pared. Corre por debajo de las otras dos máquinas mineras y continúa para seguir avanzando por los pasadizos. En un momento dado, caerás sobre la vía de la vagoneta, justo al lado de ésta.

Regresa al interior de la vagoneta y pisa los frenos hasta que hayas avanzado alrededor de la mitad de la primera gran inclinación. Dale a la palanca tras la curva a mano derecha. Agáchate para esquivar los rayos, según regresas tras el salto. Frena una vez bajo el tercer rayo, para poder dar la siguiente curva.

Sal de la vagoneta y dirígete a la puerta de la esquina. Usa la Palanqueta para romper la tabla y poder abrir la puerta. Recoge la Batería de Ácido de Plomo y dirígete hacia arriba para el tercer y definitivo viaje en vagoneta.

Último Viaje en Vagoneta

Tras el primer descenso, te enfrentarás a una ascensión con numerosos rayos y barrenas a esquivar, en la que tendrás que mantener tu cabeza abajo. Llegarás a una parada en una zona con una grúa y una campana de buceo. Utiliza la Batería de Ácido de Plomo y el Arranque del Cabrestante con la grúa para bajar la campana de buceo. Sumérgete en el agua y nada hacia abajo hasta poder entrar en la campana desde debajo. Recoge el Botiquín Grande y vuelve a nadar dentro. Bucea hacia abajo, atraviesa el pasadizo del fondo, y sube a mitad del camino para recuperarte. Recoge el Cristal de Guardar Partida según avanzas, pero no lo utilices todavía. Cuando alcances la siguiente zona, cruza el puente y pulsa el botón cercano a la puerta del otro lado. Atraviesa la puerta para entrar en la Ciudad perdida de Tinnos.

Ciudad Perdida de Tinnos

Pasa a través de la puerta que tienes enfrente, ve hacia la esquina más lejana y sube por la pared. Atraviesa el pasadizo de la parte superior y tira de la palanca.

Regresa a la sala principal y entra por la apertura de la derecha de la pared por la que acabas de ascender.

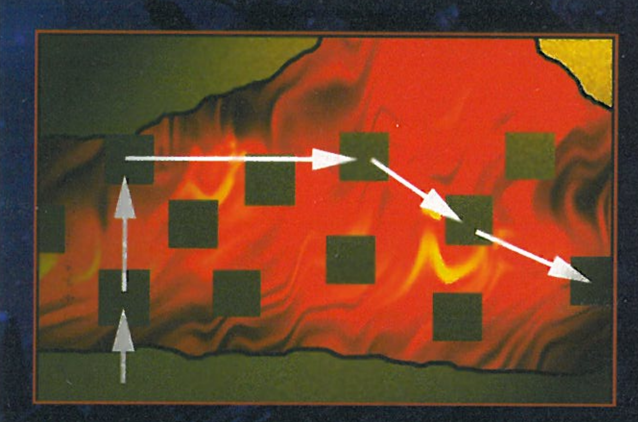
Recoge la Llave Uli del nicho de la derecha y vuelve a salir. Utiliza la llave en la cerradura del final más lejano de la sala y atraviesa la verja que se ha abierto.

Sube por la pared hasta que alcances la zona de superior. Coge la primera a la izquierda, cuando entres en el corredor, y salta sobre el saliente. Ve hasta el final, tira de la palanca y regresa por donde has venido.

Deslízate pendiente abajo por el lado opuesto del corredor y dirígete hacia el lado más lejano de la sala. Tira de la palanca para hacer que aparezca una escalera. Atraviesa la puerta grande para regresar a la sala principal y pasa por la entrada de la esquina izquierda más lejana de la sala.







Si sigues este mapa sin errores y saltas sobre las plataformas indicadas podrás superar fácilmente el foso de lava.

Los Cinco Botones

Sube por la escalera y te encontrarás con cinco botones. Tienes que pulsar los correctos para que se abra la verja de abajo. El sistema se deriva de la caza y la alimentación. En otras palabras, el animal o vegetal pintado en cada lado del botón se come a cualquiera que esté bajo él. Tienes que pulsar los botones que se refieren a los dibujos "verdaderos", que son:

Buey y Hoja
Pájaro y Pez
Pájaro y Hoja

Regresa al fondo de la habitación y entra por la verja abierta, que te llevará a una caverna grande con un camino de piedras que sobresalen. La salida está en el final más lejano de la caverna, pero la ruta está bloqueada por un gran hueco. Dirígete hacia el final tanto como puedas y verás un Cristal de Guardar Partida a tu izquierda (ten cuidado con las avispas que salen del hueco de arriba). Salta corriendo sobre el saliente y recoge el Cristal de Guardar Partida. Salta sobre la zona llana que hay sobre el borde del saliente de la pendiente, y desde aquí, podrás alcanzar la plataforma de arriba. Guarda tu partida y salta corriendo sobre la parte superior del arco que hay justo enfrente del saliente. Ahora puedes dejarte caer sobre el camino de abajo y atravesar la apertura que hay en la roca. Dirígete hacia los escalones y un gran número de mutantes aparecerán. Estos tipos te disparan bolas de fuego azul desde cierta distancia para después abalanzarse sobre ti. Quédate atrás y sigue saltando para esquivar las bolas de fuego, mientras utilizas el Desert Eagle o el MP5 para deshacerte de ellos.

Dirígete hacia los escalones y evita, con mucho cuidado, las dos cestas de fuego que se balancean. Gira a la derecha en la siguiente sala y asciende por los escalones. Encontrarás una sala con una columna de luz en el centro, teniendo a cada lado de la sala una zona temática. En cada zona debes recoger una máscara, pudiendo completarlas en el orden que quieras. Tras terminar con cada una de ellas, regresarás a mitad inferior de esta sala, y aparecerá un conjunto de escalones que te permitirá el acceso a la parte superior.

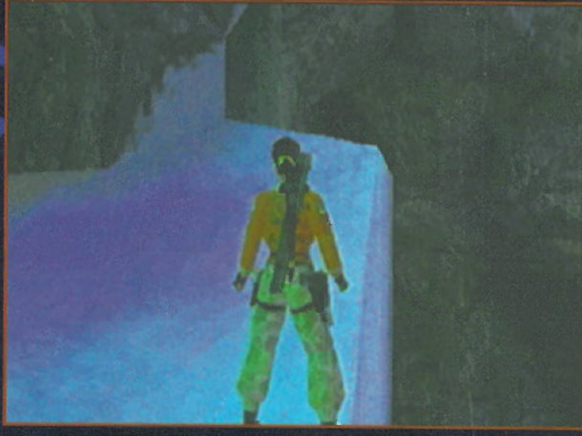




Fuego

La primera sala de esta zona es un foso de lava con varias plataformas. Utiliza nuestro mapa para ver sobre qué plataformas puedes saltar para alcanzar el lado más lejano de la sala. Tendrás que ser rápido para realizar el último salto. Déjate caer atravesando la trampilla y te deslizarás hacia abajo a otra sala. Aquí tendrás que saltar cruzando salientes invisibles, mientras evitas las llamas que te lanzan las estatuas móviles. Alinéate con el primer saliente, salta corriendo cuando las llamas paren, y salta hacia atrás para agarrarte al borde del saliente y esquivar la siguiente tanda de llamas. Cuando éstas se detengan, vuelve a subir y salta corriendo para agarrarte al tercer saliente. Cuando no haya peligro, sube y rueda para saltar hacia atrás y agarrarte al borde. Espera a que paren las llamas y salta hacia atrás con un giro en el aire. Agárrate al borde cercano a la verja y sube cuando desaparezcan las llamas. Salta hacia atrás cuando se abra la verja y espera a que desaparezcan las llamas para subir y entrar por la verja. Esquiva la cesta de fuego y recoge la Máscara Oceánica. Pasa por la puerta y entra por la verja de la izquierda para volver a la sala de la columna de luz.



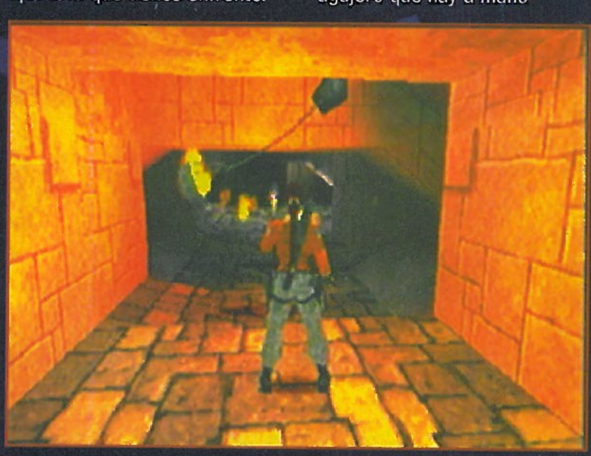


Tierra

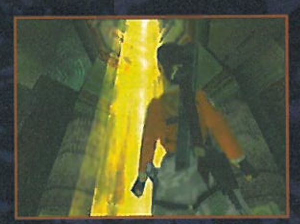
Al final del pasillo inicial entrarás en una zona de arenas movedizas. Dirígete hacia delante y sigue la ruta. Salta hacia la derecha justo un poquito después del símbolo en la pared. Sube por aquí y sigue el camino hasta el final para encontrar la Máscara Oceánica. Cuando la recojas, el lugar comenzará a temblar, por lo que tienes que darte la vuelta y regresar. Cuando cruces los puentes, ten cuidado con las rocas que caen del techo. En el cruce, coge la ruta de la izquierda y elimina a la avispa, si es que todavía no lo habías hecho. Salta cruzando la lava y continúa hacia abajo hasta el fondo. Salta corriendo, cruzando la larga caída, y agárrate al borde del otro lado. Utiliza un salto normal para alcanzar el saliente que hay a la derecha y después, salta corriendo hacia la apertura que tienes enfrente. Salta sobre la escalera de la derecha, desciende hasta el fondo y recorre el camino del pasadizo. Tira de la palanca que hay tras la segunda cesta de fuego y sube por la escalera. Cuando se cierre la trampilla, atraviesa la verja para regresar a la sala principal.

Agua

Tienes que alcanzar el agua de abajo sin ser cogido por las cuchillas. El sistema más sencillo es saltar hacia atrás y agarrarte al borde, para dejarte caer después cuando sea seguro hacerlo. Nada con cuidado entre el segundo conjunto de cuchillas y hacia abajo, en dirección al pasadizo inferior. Cuando alcances el siguiente grupo de cuchillas, ve hacia el agujero que hay a mano izquierda para tomar un poco de aire y tirar de la palanca. Nada rápidamente para salir de allí y pasa por el agujero que hay a mano



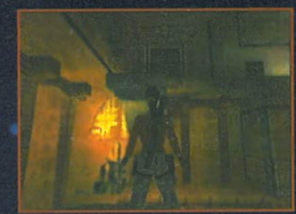




derecha y después, sube hacia arriba todo lo que puedas hasta alcanzar la bolsa de aire. Ve hacia abajo, atraviesa el pasadizo que hay pasado el símbolo del agua, tira de la palanca del final y regresa. Coge algo de aire y vuelve a sumergirte hacia abajo, atravesando el pasadizo que hay al final del otro lado y subiendo hasta la superficie. Sal del agua y recoge la Máscara Oceánica y el Cristal de Guardar Partida. Archiva tu progreso, tira de la palanca y vuelve a entrar al agua. Nada hasta la última palanca submarina, y atraviesa nadando el pasadizo de la derecha de la grieta. En el fondo, ve hacia la derecha y hacia el agujero de arriba o de la izquierda para coger algo de aire otra vez. Vuelve, nada hacia el agujero del fondo y la corriente te llevará. Dirígete hacia el final más lejano y hacia abajo, a través del hueco de la izquierda. Tira de la siguiente palanca y te dejarás caer por la trampilla, pasa por la verja y regresarás a la habitación principal.

Viento

Tendrás que navegar atravesando un laberinto de túneles, para alcanzar la máscara de esta zona. Si no sabes en qué dirección tienes que ir, esto puede convertirse en la peor de tus pesadillas. Ve hacia la derecha, según entres en el laberinto, y todo recto en la primera y



segunda bifurcaciones. Dirígete a la derecha e inmediatamente a la izquierda, y ve hasta el final de la larga y recta sección de túnel. Da la vuelta a la esquina y gira a la derecha, lo que te llevará a la parte inferior de una pendiente. Sube el escalón a la izquierda y dirígete hacia la parte de arriba de la pendiente. Sube por la pendiente unos pasos y un barril con pinchos comenzará a rodar hacia abajo. Salta rápidamente hacia el otro lado para esquivarlo y regresa saltando cuando comiencen a rodar más barriles. Continúa un poco hacia delante y haz lo mismo con otros dos barriles. Sube hasta lo más lato, recoge la Máscara Oceánica, y entra por la puerta. Déjate caer al agua, nada a través del pasadizo y sal. Pasa por la verja de la derecha para regresar a la sala principal.

Las Cuatro Máscaras

Una vez tengas en tu poder las cuatro máscaras oceánicas, colócalas en los soportes que hay alrededor de la columna de luz. Regresa a la parte de arriba de la sala y desciende por los escalones que te



llevarían a la entrada derecha de la zona "Tierra". Cruza el pasadizo del lado más lejano de la sala y tira de la palanca Atraviesa la verja y ésta se cerrará detrás de ti.

Sala de los Mutantes

Tres grandes mutantes que lanzan bolas de fuego aparecerán, uno tras otro, desde las otras tres verjas. Dirígete hacia la zona de detrás de donde salió el tercer mutante y tira de la palanca. Regresa a la gran sala y salta sobre el bloque gris. Salta hacia la plataforma de arriba y ve hacia la derecha. Salta el hueco que hay sobre la verja y arrástrate por el agujero que hay un poco más adelante.

Salientes y Botones

Salta corriendo para alcanzar el saliente de lado opuesto de la sala. Tendrás que medir el tiempo de tu salto para esquivar la cesta de fuego. Arrástrate por el agujero, tira de la palanca y vuelve a salir por el hueco. Salta corriendo hacia el saliente de tu izquierda y tira de la palanca atravesando el hueco. Vuelve a saltar corriendo hacia el último saliente y déjate caer sobre el saliente de la esquina. Salta corriendo hacia el saliente pequeño que hay a lo largo de la pared y desde aquí, salta hacia la esquina que tienes enfrente. De aquí en adelante tendrás que defenderte de varias avispas. Déjate caer al suelo y tira de la palanca que hay justo al doblar la esquina. Vuelve a subir hasta que llegues al primero de los dos salientes grises. Desde aquí, salta al saliente que hay sobre la última palanca que utilizaste, y tira de la que te encuentras en la pared. Sube hasta arriba del todo y arrástrate por el hueco cercano a la primera palanca que activaste. Tira de ella y regresa a la sala principal. Déjate caer hacia la derecha y salta sobre el saliente gris, que está un poquito más adelante a lo largo de la pared. Colócate en la mitad del saliente y realiza un salto normal hacia el saliente gris de más adelante en la pared. Balancéate para cruzar la sala y tirar de la palanca del nicho. Da la vuelta, salta hacia el saliente de la izquierda, y sube hacia el puente. Salta sobre el bloque de la derecha y tira de la palanca del final del







pasadizo. Salta desde el bloque hasta el saliente cercano, y ahora vuelve a recorrer tu camino hacia la parte inferior de la sala para atravesar la puerta abierta. Gira a la derecha y ve hacia la derecha otra vez, para poder encontrar la Llave Uli. Ahora tienes que ir a la esquina izquierda más lejana de la sala y subir por la escalera. Déjate caer sobre el saliente de la izquierda y tira de la palanca. Utiliza en la cerradura la Llave Uli y pasa por la verja. Déjate caer por el agujero que hay ahora donde antes estaba la columna de luz y deslízate hacia abajo por la pendiente.

LARA SE ACERCA AL FINAL

Finalmente, Lara encuentra al doctor, pero sólo tiene el tiempo justo de verle antes de que utilice los artefactos para realizar una mutación sobre sí mismo. El doctor cae en un estanque y sale de él como una araña gigante. ¡Tiempo para luchar!



CAVERNA DE LOS METEORITOS

A pesar de su nueva apariencia, el Dr. Willard no parece ser una amenaza importante. La caverna tiene un camino circular, con cuatro senderos saliendo del centro. Debes correr por el camino circular para mantenerte alejado del doctor, tras lo que tendrás que detenerte y dispararle desde el lado opuesto del estanque central. El arma más adecuada para esta ocasión es el Desert Eagle, ya que tiene mucha potencia y puede ser disparada con cierta rapidez.

Básicamente tienes que recoger los artefactos colocados alrededor del borde de la caverna y, tras esto, matar al doctor. Para recoger cada uno de ellos con cierta seguridad, tendrás primero que disparar al doctor hasta que se caiga, lo que, con el Desert Eagle, son exactamente diez impactos. Cuando caiga, corre rápidamente por uno de los senderos y recoge un artefacto. Tienes que ser rápido ya que el doctor se recuperará muy deprisa. Sigue haciendo esto hasta que tengas los cuatro artefactos en tu poder. Tras esto, sigue disparando al doctor hasta que acabes con él de una vez por todas. Si tienes un Cristal de Guardar partida, utilízalo tras eliminar al doctor





VOLVIENDO A CASA

Sobre la caverna está el saliente por el que entraste a la sala antes de la lucha. Salta corriendo y agárrate a la pared de debajo del saliente y sube hasta arriba. Salta hacia atrás, para aterrizar sobre el brazo que tienes a tu espalda. Desde aquí, salta corriendo hacia el saliente. Entra por el pasadizo, gira a la izquierda y camina hasta el final. Cuando vuelvas a la caverna, balancéate hacia el saliente de la izquierda. Salta corriendo hacia el siguiente saliente y sube. Salta corriendo hacia el saliente final y asciende hasta salir de la caverna. Corre pasando la luz roja y hacia el interior del túnel, deslizándote hasta el fondo. Dispara a los tipos que te encontrarás aquí y continúa todo recto. Pulsa el botón de la pared de la izquierda y dirígete hacia la zona que hay entre los dos edificios. Esto te llevará hasta la zona de aterrizaje de un helicóptero. Cuando aterrice, atraviesa la verja y ponte cómodo para disfrutar de la secuencia final.







TODOS LOS TRUCOS PARA TOMB RAIDER III



Todos estos trucos que a continuación te describimos se introducen mientras estamos jugando y sin realizar pausa. Todos son enormemente útiles y seguro que os pueden sacar de cualquier atolladero. Un regalito, por si con la guía de niveles no has tenido suficiente...

RECUPERAR LA ENERGÍA

Para recargar la energía de Lara sólo tienes que pulsar esta combinación en cualquier momento del juego:
R2 (2 veces), L2, R2, L2 (6 veces), R2, L2 (3 veces), R2, L2 (5 veces).

Si lo haces correctamente oirás un grito de Lara.

Es importante que sepas que el truco puede recuperarte de cualquier desgracia y que puedes realizarlo tantas veces como quieras, así que nos estaría mal que lo memorizaras para emplearlo rápidamente en las situaciones que entrañen mayor riesgo.



AVANZAR DE NIVEL:

Si mientras juegas pulsas rápidamente esta combinación pasarás de manera automática al siguiente nivel:
L2, R2, L2 (2 veces), R2, L2, R2, L2, R2, L2 (4 veces), R2, L2, R2 (4 veces), L2.

Si Lara pronuncia la palabra "Nope" sabrás que el truco ha funcionado. Te perderás muchas cosas, pero también te aliviará en los momentos de desesperación.

TODAS LAS ARMAS:

Para poder utilizar todas las armas que aparecen en el juego desde el principio, tienes que presionar esta combinación mientras juegas:
L2, R2 (X2), L2 (X4), R2, L2, R2 (X2), L2, R2 (X2), L2 (X2), R2, L2 (X2), R2.

Un grito de Lara retumbará en el aire si lo has hecho correctamente.



TODOS LOS SECRETOS:

Si quieres que se te contabilicen todas las salas secretas sin necesidad de poner un pie en ellas, debes pulsar esta combinación:
L2 (X5), R2, L2 (X3), R2, L2, R2, L2 (X2), R2, L2 (X2), R2, L2 (X2).

No está mal que actives el truco siempre por si acaso te has dejado alguna sala sin descubrir. Después de tantos esfuerzos es una pena que no se aprecien en las estadísticas.

CÓMO PRACTICAR CON EL QUAD:

Después de dar algunas vueltas por la casa de Lara seguro que te has preguntado qué narices hay tras la puerta cerrada que hay en un lateral del jardín. Pues bien, es una pista de pruebas para el Quad. Eso sí, para abrir la dichosa puerta necesitas una llave y para encontrarla debes pulsar esta combinación dentro de la casa de Lara:
R2, L2 (X3), R2, L2 (X6), R2, L2 (X5), R2, L2 (X2).

Si lo haces correctamente Lara dirá "Nope".

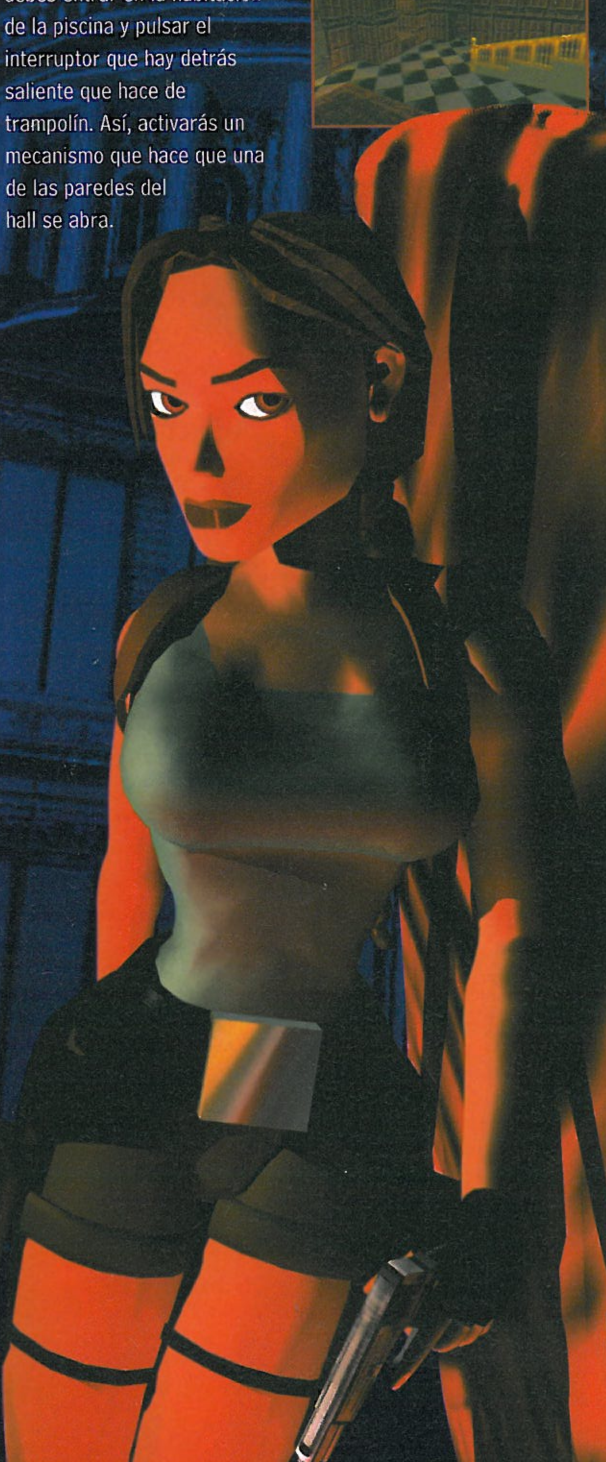




EL SECRETO DE LARA:

En un rincón de la casa de Lara se ocultan algunos objetos muy interesantes, aunque como siempre ocurre con este juego, conseguirlos no es fácil. Para dar con ellos debes entrar en la habitación de la piscina y pulsar el interruptor que hay detrás saliente que hace de trampolín. Así, activarás un mecanismo que hace que una de las paredes del hall se abra.

Si la traspasas darás con un interruptor que abre una sala oculta justo en la pared de enfrente. Debes darte prisa para llegar de un lado a otro, ya que la puerta no permanece abierta mucho tiempo. Así que ya sabes, ¡A esprintar toca!

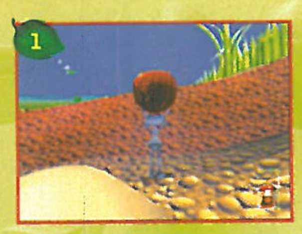


Bichos

Una aventura en miniatura

Si ya habéis ido al cine a ver la película, sabréis que Flik, el protagonista de esta historia, tiene una larga y difícil tarea que completar. Salvar a una colonia de hormigas del ataque de los saltamontes no es nada sencillo. Flik debe encontrar muchas cosas en su camino, debe defenderse de peligrosas criaturas sin sentimientos y debe localizar a un grupo de peculiares insectos para que le ayuden en la defensa del hormiguero.
No es nada fácil, por eso os hemos preparado esta completa guía donde os indicamos paso a paso el camino que debéis seguir y dónde están esos objetos especiales que tanto necesitáis.
Suerte y a por los saltamontes.

ISLA HORMIGA: Busca la entrada del hormiguero





Tu objetivo para pasar de fase es encontrar el hormiguero, pero, como sucederá en el resto de los niveles, hay muchas otras cosas que puedes hacer.

Si sigues al insecto volador, no tendrás problemas para hallar la entrada. No obstante, es mejor que comiences por darte la vuelta y buscar una semilla que hay por allí cerca. Cógela y llévala hasta la pared cercana **(1)**, salta sobre ella y salta sobre la seta para subir al nivel superior. Mira por el catalejo y obtendrás una pista de donde está la baya de oro. En esa misma plataforma tienes una cosechadora que puedes utilizar para recolectar granos más fácilmente. Cógela si quieres y después coge la baya verde que hay sobre una seta cercana. Justo detrás de la seta hay unas hojas en forma de puente y sobre ellas, la primera letra de la palabra "Flik" **(2)**. Ahora tenemos que buscar el resto.

Antes de descender, busca una seta y salta: verás que encima hay un ítem, pero todavía no puedes cogerlo. Cuando te encuentres con una situación así, memoriza el lugar y regresa cuando hayas aumentado tus habilidades de botánica.

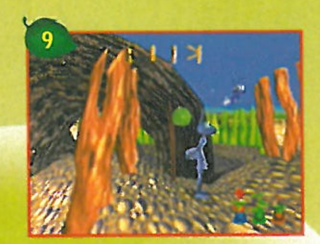
Ahora sigue al insecto alado por un estrecho camino (cuidado con el gusano) y antes de entrar por donde está el escarabajo, date la vuelta y coge la "F" que está sobre una seta **(3)**. Luego arranca la planta que está junto a la liana y haz crecer una seta con la que impulsarte. Agárrate bien alto en la liana y sube al nivel superior **(4)**.

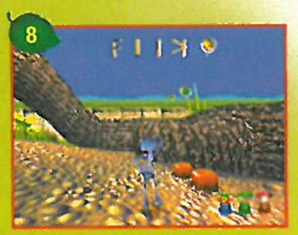
Si miras por el catalejo verás la localización de otra letra más. Ve a cogerla, está justo a la derecha **(5)** y, ahora sí, acaba con el escarabajo y continúa hacia delante.

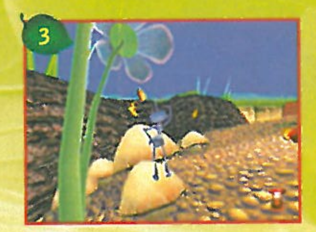
Coge el ítem verde y el azul y, tras curarte, arranca la planta sanadora que hay justo al lado para hacer crecer una seta. Salta al nivel superior y coge la última letra, que está sobre una roca **(6)**.

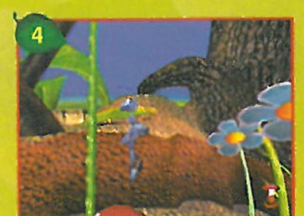
Un poco más a la izquierda, flotando en el aire, está la baya de oro **(7)** que viste antes por el catalejo. Todavía no puedes cogerla, así que memoriza la localización.

Continúa por el camino hacia el hormiguero y coge la baya azul para aumentar tu potencia de fuego. A la izquierda de la entrada al hormiguero hay varios ítems **(8)**. Para cogerlos, transforma las dos semillas que hay debajo en una seta y una planta verde de tamaño medio. Luego salta al tronco desde una de ellas para coger el tercer ítem. Sigue en esa dirección y cogerás un ítem azul. Ahora ya puedes crear plantas que giran como un ventilador y te hacen ascender hacia el cielo. ¡Vuelve a por la baya y el resto de los ítems que dejaste atrás! Entra en el hormiguero **(9)** para salir del nivel.











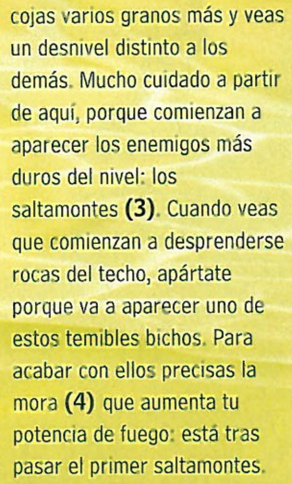


TUNEL: Localiza la entrada a la sala del consejo

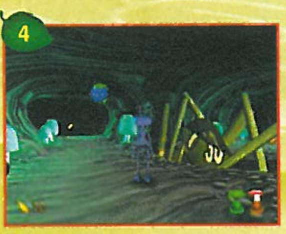
Avanza un poco y verás un pasaje lateral cerrado por una barrera **(1)**. Encontrarás muchos pasajes como éste a lo largo del nivel y sólo podrás acceder a ellos cuando hayas recogido la cantidad de granos que te indica el número situado en cada barrera. Por el momento, ignóralos y dedícate a recoger todos los granos que veas.

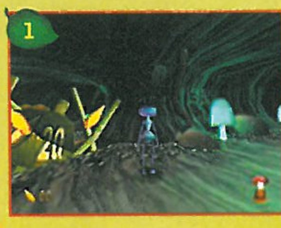
Si avanzas un poco más, llegarás a un desnivel que puedes saltar transformando el brote en una seta y rebotando en ella. Emplea este sistema para ir avanzando por los siguientes desniveles. Cuando llegues al ítem verde, cógelo generando una seta **(2)** para poder hacer crecer hojas verdes. Continúa hasta que cojas varios granos más y veas un desnivel distinto a los demás. Mucho cuidado a partir de aquí, porque comienzan a aparecer los enemigos más duros del nivel: los saltamontes **(3)**. Cuando veas que comienzan a desprenderse rocas del techo, apártate porque va a aparecer uno de estos temibles bichos. Para acabar con ellos precisas la mora **(4)** que aumenta tu potencia de fuego: está tras pasar el primer saltamontes.

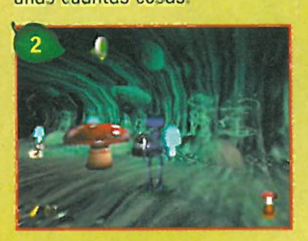
Si sigues avanzando en línea recta sin desviarte llegarás a la sala de reuniones **(5)**, que es la salida del nivel. Pero como ya habrás comprobado en el nivel anterior, aquí no acaba la cosa: ahora hay que ir por los pasillos laterales abriendo las barreras y recogiendo las cuatro letras que forman la palabra "Flik". No obstante, para conseguir adecuadamente tus objetivos, vamos a tener que hacer antes unas cuantas cosas.

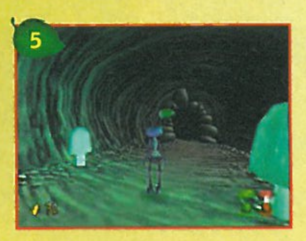




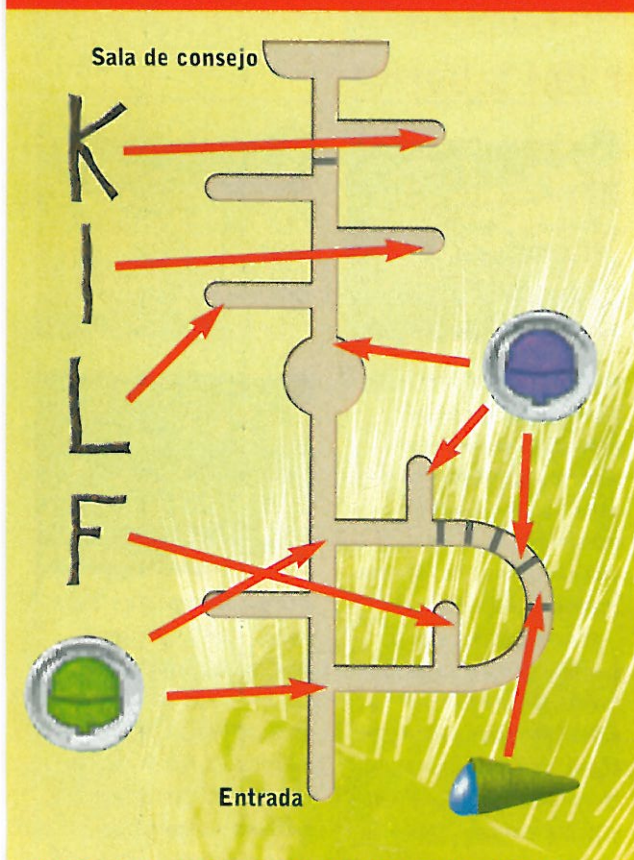












Seguro que cuando ibas de camino a la Sala del Consejo has visto una parte del túnel más ancha que el resto. En ella hay dos semillas, y encima de una de ellas un ítem morado.

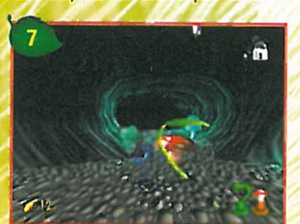
Antes de coger el ítem morado tienes que coger el ítem verde que está un poco más atrás. Dirígete hacia allí, utiliza una de las dos semillas que hay al lado **(6)**, haz crecer una seta y cógelo. Ahora vuelve a la sala, y haz crecer una planta verde en la otra semilla, para coger el ítem morado. Pero ¿cómo subir a la planta? Vuelve atrás, coge la semilla está en el lateral de la sala y transpórtala hasta allí. Ya puedes coger el ítem **(7)**.

Abre la barrera que está junto a la sala del consejo (la de 30 semillas), y coge la letra "K". Luego avanza y abre la siguiente de 30. Coge la letra "I", sal y ve a la de 20 que hay a continuación. Dentro te espera la letra "L".

Pasa el ensanche del túnel, y abre la barrera de 20 que hay a la izquierda. Entra por este túnel lateral, avanza, ignora una barrera de 10 que hay a la izquierda y sigue hasta que cojas un ítem morado. Mira por el catalejo, y verás otro ítem morado más. Ignóralo de momento y sigue avanzando hasta que veas otra barrera de 10. Entra y coge la última letra, la "F".

Ahora, en lugar de continuar, da la vuelta y retrocede hasta la barrera de 10 que dejaste atrás. Ábrela y deja que el aire que genera la planta te eleve hasta el ítem morado **(8)**.


6

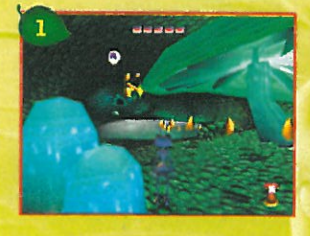

7


8

LO LLAMAN "ZARPAS": ¡Véncelo!

Nada más aparecer, ve hacia la parte trasera del champiñón y coge los ítems y letras que veas a tu alcance **(1)**.

Lo más probable es que ya tengas detrás tuyo a un par de mosquitos bastante molestos. Aunque los mates, volverán a aparecer hasta que consigas la baya de oro, que los elimina permanentemente. ¿Cómo conseguir la baya de oro?


1


2


3

Muy sencillo: tienes que recolectar primero tres ítems morados **(2)**. Ayúdate de la única semilla que hay en toda la sala para acceder a ellos transportándola.

El ítem más difícil de coger es el tercero, que está situado sobre el champiñón gigante. Forma una seta cerca de la parte más baja del champiñón y sube para cogerlo. Con otro de los ítems morados puedes hacer crecer una planta de moras para aumentar tu potencia de fuego. Cuando hayas recogido todos los objetos, ya te puedes enfrentar a "Zarpas" **(3)**. Si has recogido la mora, no tendrás ningún problema para acabar con él en unos segundos.

VUELO EN DIENTE DE LEÓN: Sigue las corrientes de aire

El objetivo de este nivel es flotar sobre el lecho seco del río utilizando un diente de león para planear. Si te caes, un enorme pájaro te devorará.

Antes de nada, recoge todos los ítems de esa zona y luego pega un salto en esa especie de melón para que aparezca una planta diente de león. Salta sobre ella y... ¡A volar!


1

No hay ningún patrón establecido para pasar al otro lado: el truco es básicamente una cuestión de ensayo y error con grandes dosis de observación para ver donde están las plantas propulsoras **(1)**, y al mismo tiempo controlar de una manera muy precisa el movimiento.

Cuando encuentres una corriente de aire, intenta mantenerte encima de suyo sin moverte y desde ahí girarte muy lentamente en todas las direcciones para buscar la siguiente corriente hacia la que tienes que dirigirte.

Por si fuera poco, por medio tienes que buscar las letras **(2)**, que flotan por el nivel. A pesar de lo que pueda parecer al comienzo, no es difícil.


2


3


4

Cuando hayas avanzado lo suficiente, verás a lo lejos el cañón: dirígete hacia él, párate en la corriente anterior y cruza los dedos porque para rematar hay una planta espinosa en medio del recorrido **(3)**. Tienes que pasarla por el lateral donde está más baja.

Ya con los pies en el suelo, coge la cuarta letra y sube por la rama. Estás justo al lado de la salida del nivel **(4)**, pero antes podrías coger todos los bonus del saliente de enfrente. Para ello, utiliza un diente de león y una planta propulsora desde el saliente opuesto.

CAÑÓN DEL LECHO DEL RÍO: Intenta salir del laberinto

Este es uno de los niveles más complicados del juego. Pero no te preocupes, porque te hemos preparado un estupendo mapa con el que no vas a tener ningún problema para salir del laberinto.

Si miras a tu izquierda desde donde apareces, verás que la letra "F" se encuentra situada sobre una plataforma. Para cogerla, avanza hasta la semilla 1 y retrocede.

Coloca la semilla en la plataforma **(A)**, transfórmala en una seta y coge la letra **(1)**. Ahora dirígete hacia la semilla 2, cógela y conviértela en seta para seguir avanzando por la izquierda **(B)**. No te olvides de coger la mora que guarda el escarabajo para aumentar tu potencia de fuego.

Ahora ve hacia el cascarón de huevo que has visto con el catalejo y coge la fruta de su









interior **(2)**. Coge la semilla 3 y utilízala primero para coger el ítem verde que hay a la derecha **(C)**. Coge la semilla 3 de nuevo y llévala junto a la 4.

Retrocede y tira ahora por el camino de la izquierda. Llegarás a una montaña en cuya cima está la letra "L" y un ítem morado. Asciende por la plataforma que la rodea **(3)**, coge el ítem verde por el camino y luego el morado.

De momento no puedes coger la letra. Memoriza la localización.

En ese momento tendrás que transportar cualquier semilla



hasta la cima y convertirla en planta, ya sea la rosa o la generadora de aire. Pero de momento, vuelve hasta donde dejaste las semillas 3 y 4 y transforma una en seta y la otra en planta verde **(4)** para continuar camino **(D)**.

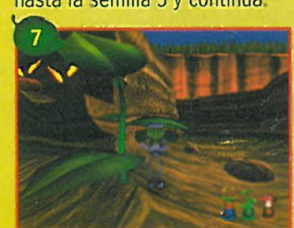
Avanza, deja atrás las semillas 5 y 6 y salta las dos grietas. Da un rodeo a la montaña y coge el ítem verde **(E)**. Ahora ya puedes hacer crecer plantas de tres pisos.

Utiliza esta habilidad con la semilla 5 para poder continuar hacia la izquierda **(5)**. Pero antes, recoge la semilla 6 y dirígete hacia donde está la planta que genera aire.

Tienes ante ti una grieta que no puedes saltar cargando con la semilla, así que colócate lo más pegado que puedas a ella y lanza la semilla lo más lejos posible para que pase al otro lado **(6)**. Luego salta tú y repite la operación con la otra grieta. Ahora ya tienes una semilla con la que escalar la montaña que está junto a **(E)**, pero de momento sólo puedes hacerlo con los dos primeros tramos (coge el ítem azul).

Para subir hasta lo más alto y coger la baya de oro tendrás que regresar más tarde, cuando puedas generar rosas. Recuerda, por lo tanto, esta localización.

Ahora ya sabes: regresa hasta la semilla 5 y continúa.



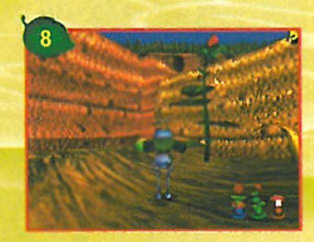


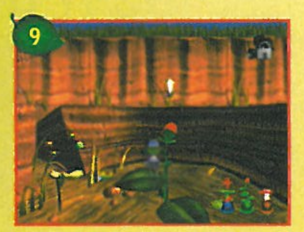


Ayúdate del mapa para llegar hasta la semilla 8. Cuando llegues a la encrucijada, ve a la derecha y te encontrarás ante una nueva montaña.

Rodéala y podrás hacerte con una cosechadora que te ayude en tus labores de recolección de los granos. Vamos con lo importante: en la cima de la montaña está la penúltima letra, la "I". Cogerla es cuestión de hacer crecer plantas para ascender por el lateral **(7)** y una vez arriba hacerte con ella (está flotando en el aire). Puedes ayudarte para ello de la semilla 9, que es la más cercana. Luego vuelve a la bifurcación, haz crecer una rosa y coge la última letra **(8)**.

Continúa hacia delante y antes de salir del nivel haz crecer una nueva rosa con la que coger el ítem dorado que flota en el aire **(9)**.





CEBO PARA EL PAJARO: Véncele

El objetivo principal de este nivel es eliminar al pájaro que guarda la salida del cañón.

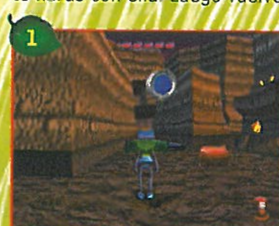
Llevar a cabo esta tarea no es difícil, pero hay muchas cosas más por hacer.

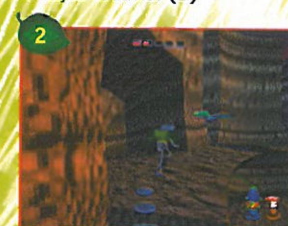
Comienza recogiendo el ítem azul que tienes frente a ti y después dirígete a cualquier esquina del escenario y comienza a recoger los otros tres ítems azules. **(1)**

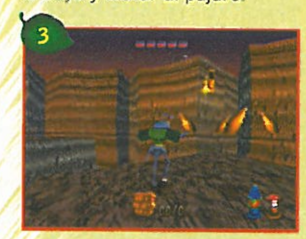
Con los cuatro en tu poder ya puedes hacer crecer una planta que genere la fruta del súper salto. Busca el saliente más bajo para subir a él. **(2)** Comienza a saltar de un saliente a otro y recoge la primera letra, que está en un nicho de la pared. Durante la ascensión podrás coger una baya azul con la que dañar al pájaro más adelante. No pierdas de vista sus garras, pero ¡no acabes todavía con él!

Una de las letras está escondida en uno de los huecos que tienes que saltar para continuar subiendo. Déjate caer por los primeros y te harás con ella. Luego vuelve a subir por los salientes. Cuando llegues arriba debes tener tres letras en tu poder y justo al final, en el último nicho, verás la baya de oro. No la cojas todavía. **(3)**

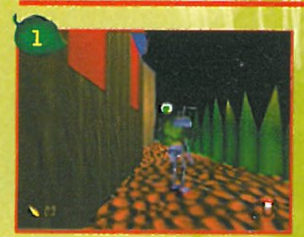
Ponte de cara a la parte central del nivel y salta a las plataformas centrales para coger la cuarta letra y el resto de los ítems. ¡Ya puedes coger la baya y matar al pájaro!







HORMIGA PEQUEÑA, CIUDAD GRANDE: Recorre la ciudad









Para pasar esta complicada fase tienes que abrirte camino por las calles de la ciudad y encontrar a los escarabajos del circo, que se encuentran en la parte más alejada.

Para encontrar el camino entre las callejuelas, guíate por los postes señalizadores de dirección. Como siempre, tendrás que desviarte si quieres recoger el resto de los ítems, pero en esta ocasión con más razón, ya que para abrir nuevas partes de la ciudad te verás obligado a recoger todos los granos de trigo que veas.

Nada más aparecer, mata a la araña, utiliza el catalejo y ve en línea recta hasta que se estreche el camino y veas un ítem verde **(1)**. A la izquierda verás una planta que escupe bolas amarillas y un poco más allá, otro catalejo que te indica la localización de una puerta. Necesitas diez granos para poder abrirla, así que recoge todos los que veas.

Ahora dirígete a la botella verde y activa la planta que escupe bolas azules para mantener a raya a las odiosas cucarachas y de paso recoger algunos granos extra **(2)**. Avanzando a la izquierda de la botella, verás un ítem verde. Cógelo, date la vuelta y dirígete hacia el ítem morado. Ahora sólo tienes que buscar una semilla para hacer crecer una mora, y tienes una al lado.

Junto a una piedra blanca y otra semilla hay un ítem verde. Haz crecer la semilla y salta desde la piedra a la planta para cogerlo **(3)**. Da la vuelta y junto a la lata, verás una semilla. Hazla crecer y coge otro ítem verde de la otra lata.

Entra en la botella y coge la semilla. Ve cogiéndola y soltándola hasta que logres sacarla por el cuello **(4)**. Cógela y dirígete hacia el charco de lodo verde que te impide llegar hasta la puerta. Suelta la semilla y haz crecer una rosa, sube a la caja más cercana, coge el grano y desde ahí llegar a la puerta **(5)**.

En general, para pasar al otro lado de un charco de lodo, crea una planta que genere burbujas de invulnerabilidad.

Abre la puerta y justo de frente verás un ítem dorado. Busca otra semilla y llévala junto al segundo charco de lodo. Haz crecer una rosa para vadearlo **(6)**. Desde ahí, busca un naipe **(7)** y sube por él hasta que cojas otro ítem dorado que hay sobre una lata. Tu siguiente objetivo es abrir una puerta que te pide 20 granos **(8)**. Por tanto, elimina a todos los enemigos que veas y recoger todo el grano.

Cuando lo tengas, sigue las flechas y llegarás a un nuevo charco de lodo. Lanza una semilla al otro lado y salta el charco por el borde. Coge la semilla y haz crecer una rosa para coger la letra que está junto a la puerta **(9)**.

Saca la semilla de la botella y utilízala para coger todos los ítems, incluido el grano que hay sobre la otra botella.

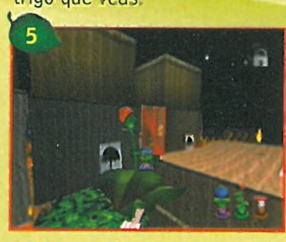
Justo tras esa botella, verás otra letra que puedes alcanzar con una rosa. Luego sigue las flechas hasta otro charco de lodo. La técnica para avanzar ya la conoces: coge todos los granos que veas, mata a todos los enemigos y ábrete camino hasta la siguiente puerta.

Para abrirla requerirás 30 granos. No dejes de explorar la parte superior de ninguna caja o lata y utiliza los naipes para subir más fácilmente **(10)**.

Tras la puerta de treinta, realiza las mismas operaciones y luego sigue los indicadores para llegar hasta un listín de páginas amarillas. Utiliza una semilla para hacer crecer una rosa junto al listín y coger la última letra **(11)**. Tras el listín se encuentran tus amigos los escarabajos.







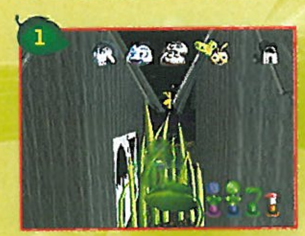
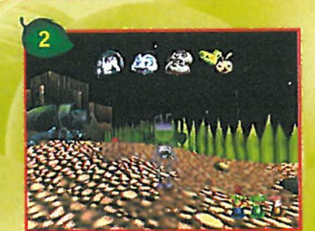
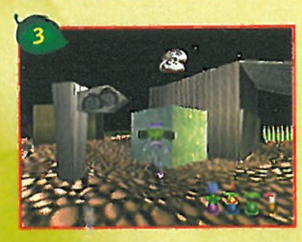
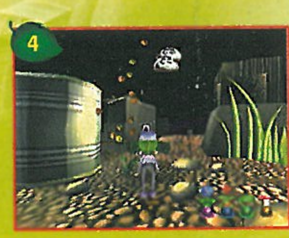








ENCUENTRO CON LA "TROUPE": Busca a todos sus miembros

Nada más aparecer, súbete a la caja más cercana, coge los dos ítems verdes saltando de una caja a la de enfrente y luego haz lo mismo con las latas de la izquierda para coger el ítem azul. Mira por el catalejo: ahí tienes a tu primer objetivo, el escarabajo.

Dirígete ahora a la derecha y sube a los bloques blancos para llegar saltando hasta el ítem morado. Utiliza la primera semilla que te encuentras para generar una mora y aumentar la potencia de disparo. Tienes que subir a la lata que está junto a la semilla: para ello, genera una planta verde, sube por el naipe de la derecha y salta a la planta y de ahí, a la lata. Ya puedes coger otro ítem azul. Continúa y al girar verás otro ítem azul. ¿A qué esperas para hacerte con él?

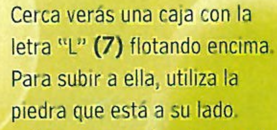
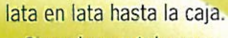
También verás la letra "K" **(1)** en medio de dos tejados. Para cogerla crea una planta y salta a ella desde la pequeña elevación que hay justo delante. Ahora toma como referencia el punto donde apareces en el nivel y ve hacia la izquierda. Continúa hasta que veas una chapa desde la que saltar a una caja cercana. Salta para coger el ítem azul y... ¡Sí! ¡Ya tienes disponible el super salto!

Justo un poco más a la derecha tienes al escarabajo **(2)**, el primero de la "troupe".

Para encontrar al resto del grupo, puedes guiarte por las flechas de dirección distribuidas por todo el nivel **(3)**. Desde ese punto, avanza todo en línea recta alejándote del escarabajo y verás uno de esos melones extraños plantado en la tierra junto a una lata. Actívalos y aparecerá una planta generadora de aire **(4)** que puedes utilizar para impulsarte hasta la lata.

Gírate a la derecha y salta a la solapa de la caja para coger la letra "I" **(5)** y un grano. Reúnete con el segundo miembro del grupo **(6)** y de paso consigue la cosechadora que está al lado.

Salta a la caja que está justo al lado y coge el ítem dorado.

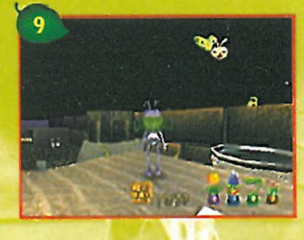
Cerca verás una caja con la letra "L" **(7)** flotando encima. Para subir a ella, utiliza la piedra que está a su lado.

Ve un poco más a la derecha y te reunirás con la araña **(8)**. Ya puedes retroceder un poco y hacerte con el ítem morado flotante creando una planta generadora de aire.

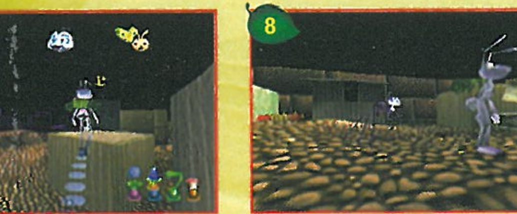
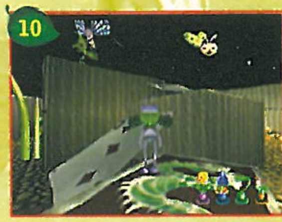
Para coger la última letra, retrocede hasta donde encontraste la "K" y da la vuelta. La "F" **(9)** está justo en detrás, pero para llegar a ella tienes que saltar sobre la chapa más cercana y pasar de lata en lata hasta la caja.

Sigue los carteles y no tardarás mucho en encontrar a la mariposa volando grácilmente junto a la mantis **(10)**, cerca de un naipe por el que puedes subir hasta ella.

Ahora busca una semilla y genera la baya de oro.





PELEA CON LOS TÁBANOS: Vence a Thud



El segundo jefe del juego se llama Thud y es un tábano con muy mala idea, aunque no tan fiero como parece.

Lo verdaderamente peligroso es la gran cantidad de basura que hay dentro del tubo y que te causará bastante daño si no te andas con ojo, ya que el bote está girando continuamente.

Antes de enfrentarte a Thud, date la vuelta, ve hasta el final del tubo y coge la mora **(1)** para aumentar la potencia de tu disparo.

¡No cojas todavía la baya de oro **(2)** o no podrás completar el 100% del nivel!

Lo que sí que puedes hacer es ir empujando la pelota **(3)** hasta donde están las letras y saltar sobre ella para cogerlas.

Cuando las tengas todas, enfréntate con el tábano **(4)**. Al dispararle, se esfumará y soltará nueve granos de trigo y un ítem de salud **(5)**, imprescindible para seguir con vida entre toda la basura que gira sin parar en el tubo.

Tras unos cuantos disparos, habrás conseguido acabar con el tábano y pasar al siguiente nivel. ¡Enhorabuena!





CONSTRUCCIÓN DEL PÁJARO: Encuentra todas las piezas

Al contrario que otros niveles, éste resulta especialmente difícil de terminar. Por ello, nos centraremos en contarte la estrategia para coger las partes del pájaro y dejaremos que seas tú mismo el que cojas las letras, que por otra parte se encuentran bastante visibles. Si te haces con la mecánica general del nivel, coger las letras es pan comido.

Para empezar, coge el ítem verde que está sobre la semilla y luego transpórtala para coger el siguiente.Vuelve a cargar con la semilla, colócala junto a la siguiente, haz crecer una seta y una planta verde y sube a la siguiente zona **(1)**.

Coge el ítem azul, salta el escalón lateral y reúnete con la mantis y la mariposa para conseguir la primera pieza.

Vuelve a bajar el desnivel y transporta las dos semillas junto a las frutas rojas. Pégalas a la pared y crea una seta y una planta verde para subir. Ignora la semilla que verás más adelante y da toda la vuelta a la zona para hacerte con un ítem morado y otro azul. En el terraplén que hay tras las piedras encontrarás otro ítem azul.

Da la vuelta y busca un melón generador de una planta de las que hacen aire y hazla crecer. Coge la semilla más cercana y lánzala a la corriente de aire para subirla a la zona superior **(2)**. Luego sube tú, coge la semilla y llévala a la izquierda. Pégala a la pared, haz crecer una planta verde y salta a ella desde la piedra para subir a la zona superior.

Coge el ítem que guarda el escarabajo y justo al lado tienes la segunda pieza del pájaro **(3)**.

Retrocede hasta las piedras donde cogiste el ítem azul, baja al desnivel y utiliza la semilla para generar una planta de aire y subir la pared de enfrente. Ya tienes la tercera pieza **(4)**.

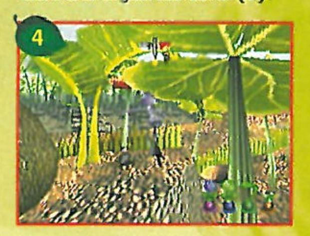
Desde donde estás, ve a la izquierda, utiliza el cuerpo del gusano para subir y transporta dos semillas hasta la pared que tienes enfrente. Haz subir una de ellas con aire y coge el ítem morado (y si quieres la cosechadora). Luego genera otra planta de aire y sube a la siguiente zona para coger otro ítem. Baja y colócate frente al tronco. En la pared que tienes detrás está el cuatro fragmento **(5)**, así que genera una planta aérea y cógelo.

Coger el quinto trozo se las trae, así que pon atención: Para coger el ítem que te falta para tener la planta cañón, dirígete al terraplén opuesto a donde está el grupo de piedras grandes y desde arriba, genera un diente de león. Planea con él para cogerlo **(6)** y luego ve al tronco central e impúlsate hacia arriba con una planta cañón **(7)**. Ya los tienes todos.















TROPA DE FRAMBUESAS AL RESCATE: Localiza las cinco frambuesas

Nada más comenzar, da la vuelta alrededor del árbol para coger los los cuatro ítems verdes que de momento puedes alcanzar **(1)**.

Ahora comienza a subir por el árbol. Para pasar la liana cuélgate de ella lo más alto que puedas y date impulso. Un poco más allá encontrarás al primer miembro de la tropa frambuesa **(2)**. Sigue y verás al segundo en una rama, junto a la primera letra. Como verás, sólo es cuestión de avanzar e irlos recogiendo de los laterales hasta que tengas a los cinco.

La segunda letra también está a la vista, pero para coger las dos restantes tendrás que ir mirando con la cámara aérea hacia la parte inferior del árbol **(3)** y dejarte caer para cogerlas.

Luego sube a lo más alto del árbol (donde está el pájaro), y déjate caer hasta el nivel del suelo. Con los ítems verdes que cogiste puedes ir recogiendo los dorados poco a poco. El único que te dará problemas es el último, que está situado junto a la cosechadora.

Para llegar hasta él, revienta los melones y crea dos plantas de aire. luego ve un poco más atrás y haz crecer un diente de león. Planea con él de planta en planta para alcanzar el ítem **(4)**. Con él en tu poder, ya puedes coger la baya de oro, que como habrás visto por el catalejo, estaba un poco más arriba de donde cogiste uno de los ítems dorados.

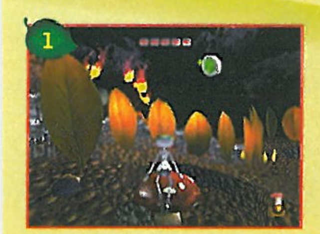








DIRIGE LA REVOLUCIÓN: Da ejemplo a la colonia y vence a Molt





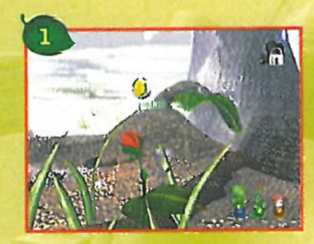


Coge el ítem verde junto a Molt, utiliza la semilla **(1)** para coger los otros dos y luego ya podrás coger el ítem morado **(2)** y generar moras para golpear a Molt.

Evita las moras rojas que te lanzan las hormigas o perderás potencia de fuego y tendrás que generar otra mora.

Antes de enfrentarte a Molt, usa la semilla y haz crecer plantas para coger las letras **(3)**. ¡Ya puedes acabar con él!

¡LARGAOS, SALTAMONTES!: Salva a Atta de Hopper









Nada más comenzar, ve a la izquierda y salta sobre Tuck y Roll para coger los dos ítems verdes.

Luego ve a coger un tercer ítem verde que está en el siguiente desnivel a la izquierda.

Pasa al siguiente desnivel, coge el ítem verde y el ítem azul y continúa hasta el límite del nivel, donde verás, a la derecha, otro ítem azul.

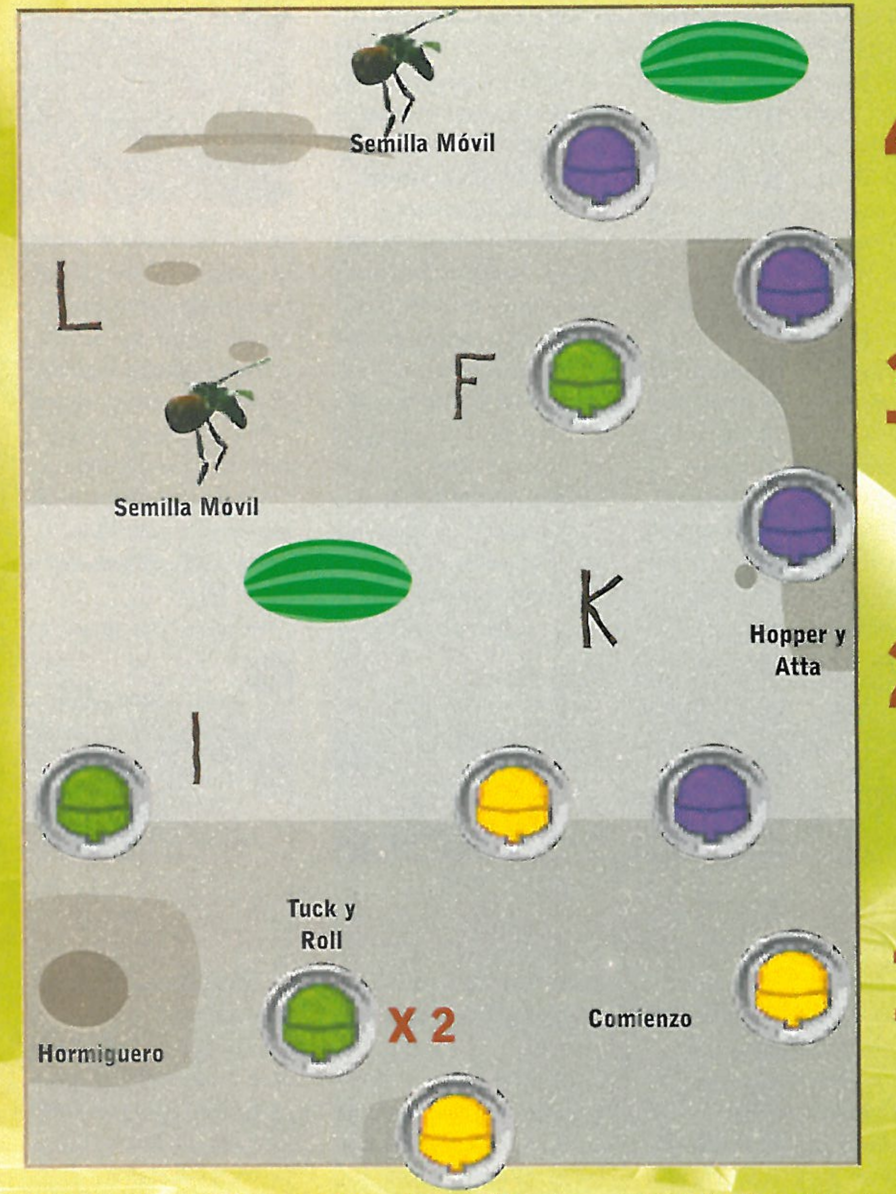
Ya no puedes coger más ítems sin generar rosas, por lo que ve hacia el ítem dorado **(1)** y el ítem azul de la segunda zona y haz crecer sendas rosas para hacerte con ellos.

En la tercera zona hay una semilla y un saltamontes volador que porta una semilla móvil. ¡Hay que conseguirla!

Gracias al ítem dorado que acabas de coger, puedes generar una planta lanzadora de moras para eliminar de este modo al saltamontes volador. Hazla crecer en la semilla que está justo debajo de él **(2)** y espera con paciencia.

Coge la semilla móvil cuando la suelte y utilízala, haciendo crecer rosas, para recoger las cuatro letras que están distribuidas entre las zonas dos y tres **(3)**. Si tienes dudas, fíjate en el mapa.

Recoge el ítem azul que está junto a la piedra que sobrevuela Hopper. Ya con el súper salto, coge el ítem dorado que hay sobre el pedestal de piedra de la zona tres **(4)**.



Ahora tienes que conseguir el resto de los ítems dorados.

En la zona tres, tienes que generar una planta aérea y después lanza la semilla móvil para que pase de este modo a la zona cuatro.

Colócala sobre el pedestal de piedra para cargarte al saltamontes volador que guarda la segunda semilla móvil **(5)**.

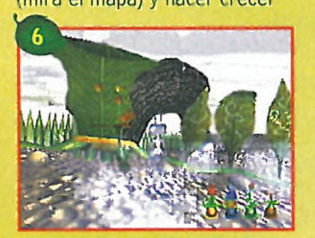
Con ambas semillas en tu poder, utiliza la técnica de la planta aérea para coger los dos ítems dorados que restan: ambos están en la zona donde apareces, el primero encima de una hoja **(6)** y el segundo sobre un trozo de madera **(7)**.

Ahora ya puedes dirigirte con una semilla móvil hacia la piedra de la segunda zona (mira el mapa) y hacer crecer una planta púrpura (¡Guau!) con la que podrás eliminar a Hopper **(8)**.

¡Has vencido!









VUELO POR EL LECHO DEL RÍO: Acerca a Hopper al nido

El objetivo de este nivel es atraer al saltamontes hasta el nido del pájaro que hay al final del cañón. Te avisamos, por si no lo has comprobado ya, que este un nivel muy difícil. Por eso, a continuación te damos algunos consejos muy útiles para pasarlo.

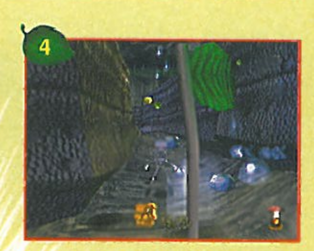




En primer lugar, procura volar siempre a ras de suelo o Hopper te golpeará casi de inmediato por la pérdida de velocidad.

Al comenzar, toma siempre las desviaciones laterales de la izquierda para poder coger primero la mora **(1)** y un poco más adelante la baya de oro **(2)**. Ésta es prácticamente la única manera que tienes de sobrevivir en este nivel. Si te decides a conseguir el 100%, tienes que coger también las letras. Las dos primeras te pillan en el mismo camino **(3)**, pero para las demás tendrás que dar la vuelta.





La mejor manera de hacerlo es coger la altura máxima y girar sobre la cabeza de Hopper para colocarte en dirección contraria y poder explorar otros caminos. Si has seguido por la izquierda y quieres llegar rápidamente al final, avanza hasta que veas un palo con una hoja verde **(4)** y no, repetimos, no entres por ese camino. Desvíate hacia la derecha y continúa avanzando hasta el nido.

SALVA LA COLONIA: Elimina a Hopper

Bueno, pues si has logrado llegar hasta aquí ya no te puedes rendir. Tienes que librarte de Hopper de una vez por todas, lo que como verás, no es tarea fácil.

Comienzas en una zona llena de bloques de piedra elevados a los que no puedes subir... todavía. Busca una semilla y transpórtala para coger el ítem dorado **(1)**. Vuelve a coger la semilla y súbela por el leño **(2)** que encontrarás en la parte central.

Salta sobre el melón para crear un diente de león y coloca la semilla delante para hacer crecer una planta generadora de aire.



Utiliza esta combinación para ir viajando de bloque en bloque recogiendo todos los ítems **(3)**.

Cuando encuentres una semilla encima de algún bloque, transfórmala en una planta aérea **(4)**, ya que de esta manera prolongarás el vuelo del diente de león y podrás llegar a más sitios, cogiendo así las letras que hay alrededor **(5)**.

Cuando lo hayas cogido todo, busca una barrera de madera **(6)** que te impide el paso a la siguiente zona del nivel. Junto a ella encontrarás a Hopper, a quien debes utilizar para romperla: dispárale (suponiendo que ya hayas cogido la mora de uno de los bloques de piedra) unas cuantas veces **(7)** hasta que huya y rompa la barrera.















La segunda zona es un poco menos complicada al principio: sólo tienes que coger la semilla e ir transportándola **(8)** para subirte a todos los bloques mientras recoges todo lo que veas. Cuando hayas terminado, tendrás que buscar a Hopper y dispararle, pero lleva a todos sitios la semilla.

Cada vez que veas a Hopper, forma una planta aérea, sube al bloque más cercano a él y dispárale rápidamente **(9)**.

Tendrás que repetir esta secuencia cuatro veces, hasta que salga huyendo igual que hizo antes **(10)**.

Y llegó la hora de la verdad, el enfrentamiento definitivo.

Coge la semilla que tan útil te fue en la zona anterior y úsala para subir los primeros escalones **(11)**. Tienes que subir por la ladera de la montaña para llegar al nido del pájaro usando los escalones excavados en la roca. Siempre que veas a Hopper, dispárale **(12)** para que suba delante de ti o tendrás que retroceder).

Procura llevar la burbuja de invulnerabilidad cuando llegues arriba y dispara sin parar cuando lo veas **(13)**. Si te quedas sin burbuja o estás a punto de morir, hay una semilla arriba, junto a un tronco caído. Dispara, dispara y dispara hasta que acabes con él y disfruta viendo como se lo zampa el pájaro **(14)**.

¡Ahora sí que has ganado!

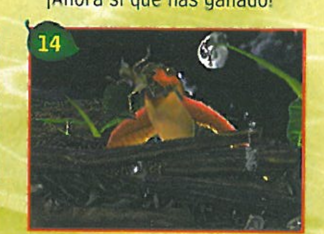










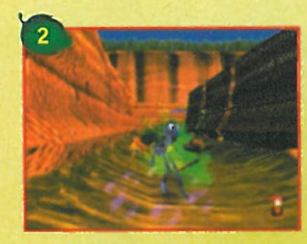


COMO ENTRAR EN LOS NIVELES DE BONUS

Ya sabes que cada vez que acabas un nivel de *Bichos* obtienes como recompensa una de las escenas de la película. Bien: si quieres tener tres escenas extra que no aparecen aunque completes el juego, tendrás que entrar en tres niveles secretos.
A continuación te indicamos los pasos que tienes que seguir para entrar en ellos.
Ten en cuenta que no tienes por qué seguir el orden que nosotros hemos tomado (si prefieres primero hacer las setas y después matar a los saltamontes, pues lo haces).
Eso sí, cuando acabes un nivel de bonus, la consola te preguntará si quieres salvar la partida. ¡Es necesario que contestes que sí o volverás a jugar la misma fase de bonus! Esto quiere decir que hasta que no acabes la primera y salves no podrás pasar a la segunda y después a la tercera.
¿Que cómo se activan los niveles secretos? Pues ahí van tres métodos y luego la solución a cada uno de los niveles:

1- Consigue cinco semillas y colócalas en una fila. Transfórmalas todas en setas y después colócate al comienzo de la fila.
Ve saltando de una seta a otra sin parar y sin rebotar más de una vez en cada una **(1)**.
Si lo haces bien verás que a partir de la segunda sale un pequeño destello de colores y, al llegar a la última, serás mágicamente transportado a una fase de bonus.
El mejor nivel para reunir fácilmente cinco semillas y ponerlas en fila es el Bosque de Tréboles (Fase 10).







2- Tienes que aplastar a cinco enemigos distintos, saltando y sin que te hagan daño.
No es necesario que estén juntos, o sea que puedes saltar sobre uno, ir corriendo a donde está otro y así sucesivamente. **(2)**
La fase donde mejor puedes activar este truco es la 5, el Cañón del Lecho del Río.
A veces el truco no funciona a la primera, así que sigue matando insectos sin parar (y sin que te toquen, recuerda) y verás cómo lo consigues sin problemas. Ten paciecnia y vigila tu energía.

3- Tienes que lograr matar a cinco saltamontes seguidos sin fallar ningún disparo y sin que te hagan daño **(3)**.
Este truco sólo lo puedes activar en los niveles 2 y 15 (Túneles y última fase). Una de las razones es que necesitas muchos saltamontes.
Te recomendamos que primero cojas una baya azul para obtener suficiente potencia de fuego y luego vayas en busca de saltamontes.
Nosotros creemos que es más sencillo lograrlo en el nivel 2, ya que los tienes a todos seguidos. ¡Suerte!



Si has seguido bien estas instrucciones, cada vez que vayas a comenzar un nivel de bonus verás una pantalla de carga como ésta **(4)**.
Ten paciencia si no lo logras a la primera y recuerda que puedes seguir cualquier orden y, lo más importante, que deberás salvar siempre después de completar el nivel.

NIVEL SECRETO 1

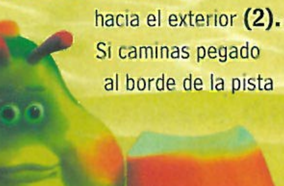








Te encuentras en una carpa de circo con montones de arañas alrededor.
En cuanto saltes al ruedo te darás cuenta de que se reproducen muy rápido. **(1)**
Puedes saltar rápidamente, aunque la mejor maniobra posibles es que utilices la liana para pisar el suelo lo menos posible. Balancéate y salta hacia el exterior **(2)**.
Si caminas pegado al borde de la pista te será más fácil esquivar a las arañas. No te dejes engañar por el cañón que verás: está ahí para solamente hacer bonito. **(3)**
Tu objetivo es llegar al pomo del paraguas que está en la parte exterior de la pista. Salta el borde y camina alrededor hasta que lo veas. **(4)**
Seguro que te imaginas lo que viene a continuación: Tienes que subir por el armazón del paraguas hasta llegar arriba del todo, a lo más alto. Ya sabes, prepárate para demostrar tu habilidad.



Si estás jugando con el Dual Shock, es mejor que subas usando la cruceta, ya que te será más fácil controlar el movimiento de Flik y evitarás terminar cayendo. **(5)**
Al llegar arriba, te cuidado porque hay un trozo de plástico negro que tendrás que saltar con mucha precaución para caerte.



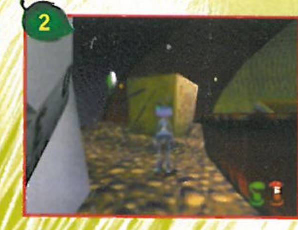
Si lo haces bien, podrás coger el signo de admiración rojo y habrás conseguido terminar este el nivel de bonus. **(6)**
Bien, ya puedes disfrutar con la primera escena extra oculta. Se trata de una divertida animación de las peripecias de nuestros amigos en el circo. ¡Pásatelo bien! **(7)**. Recuerda salvar la partida.

NIVEL SECRETO 2

Mismo escenario, distinto desarrollo.
Ahora las cosas no son tan sencillas: ve hacia el borde de la pista y salta al otro lado. Antes de nada más coge el primer ítem verde... **(1)**
Sigue a por el segundo, que se encuentra junto a la caja china de la transformación.
Se acabaron los items a ras de suelo, así que hay que darle al coco un poquito. **(2)**
Coge la semilla suelta que verás por ahí suelta y llévala hasta la cubitera, donde verás otras semilla que no puedes coger. Haz crecer una seta, salta y lanza abajo la otra semilla. **(3)**
Ahora hay que coger en orden los items flotantes. Para el hacerte primero, bastan una seta y una planta verde.
Lo verás junto a la caja de bombones. **(4)**
El segundo ítem está cerca del pomo del paraguas de antes. Con una planta verde de las de segundo nivel no tendrás problemas para llegar a alcanzarlo. **(5)**
Una rosa es lo que necesitas para hacerte con el ítem dorado que flota junto al verde que acabas de coger. ¡Esto marcha! **(6)**
Ya están todos los ítems de la parte exterior. Ahora viene lo difícil: coger los de la pista. Lanza una semilla por la puertecilla que hay frente a la cubitera. **(7)**
Coloca la semilla bajo el ítem dorado que flota en la pista y haz crecer una planta de aire para impulsarte. Tienes que medir muy bien donde colocas



el diente de león para poder llegar sin problemas. **(8)**
Vuelve a la parte exterior y coloca la otra semilla en la cubierta de papel que hay dentro de la caja de bombones. Haz crecer un diente de león con el que podrás planear después. **(9)**
Tienes que colocar la semilla de la pista bajo el otro ítem dorado. Crea con ella una planta generadora de aire, vuelve a la caja de bombones y planea con un diente de león hasta el ítem. **(10)**
Recuerda que debes intentar aprovechar al máximo las corrientes de aire para poder llegar sin problemas hasta tu objetivo.
Ya sólo te resta localizar el signo de admiración que flota sobre la pista y crear justo debajo de él una planta cañón.



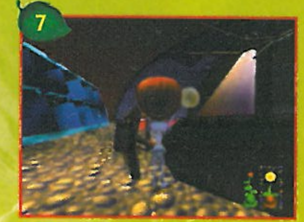






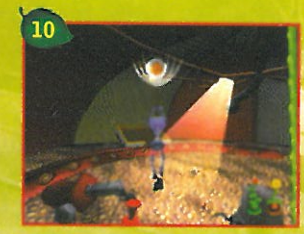
Presta tención a la colocación, porque es muy importante que la planta cañón esté justo debajo.
¡Salta a su interior, impúlsate y está hecho! **(11)**
La escena de vídeo que ganarás gracias a esta fase de bonus es un auténtico punto: La mariquita -que en realidad es "mariquito"- no parece divertirse demasiado cuando los tábanos lo toman por una hembra. ¡Menuda sorpresa se van a llevar! **(12)**









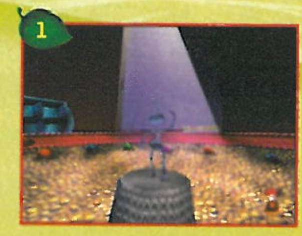




12

NIVEL SECRETO 3

Bueno, pues ahí vamos de nuevo. Pero esta vez todo depende de tu habilidad, porque en esta fase de bonus no hay enemigos. Sin embargo, todo indica que tenemos ante nosotros un nuevo puzzle. Tranquilo, que no parece muy complicado. **(1)**
Diviértete si quieres activando todos los melones, pero no te van a servir de mucho: los únicos importantes son la planta generadora de aire y el diente de león. ¿Ves como no había que pensar mucho? **(2)**
Para llegar hasta la admiración que hay encima de la caja china, vuela con un diente de león e impúlsate con la corriente de aire de la planta. Tendrás que apurar al máximo para llegar hasta la caja, pero se puede hacer. **(3)**
Habrás ganado una de las escenas más famosas de la película, la del acto de desaparición de la mariposa al meterse en la Caja China de la Transformación.
La mantis es un mago charlatán con muchos recursos y lo hace muy bien. **(4)**









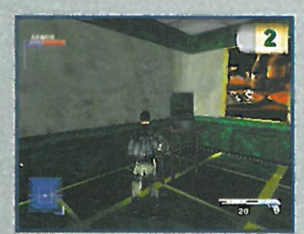
Syphon Filter

Misión de alto riesgo

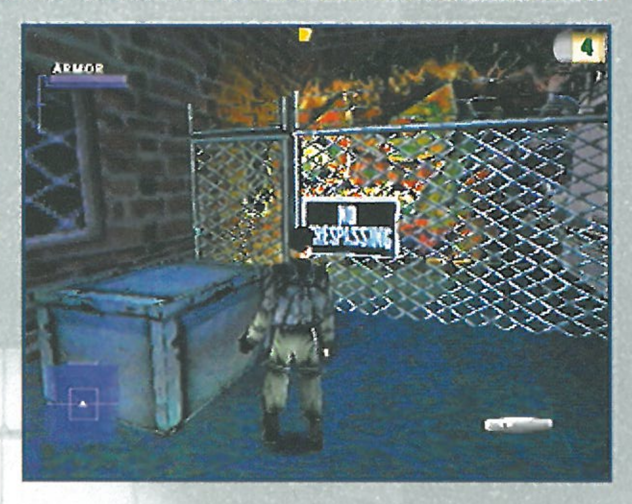
Aunque en *Syphon Filter* parece que todo es darle gusto al gatillo, también nos encontraremos con muchas fases en las que el sigilo y la investigación son fundamentales para cumplir los objetivos de cada misión. Como sabemos que estas situaciones os pueden poner en más de un apuro, nos hemos puesto el traje de espía para elaborar una guía que os explique paso a paso las situaciones más comprometidas de la aventura. Suerte.

MISIÓN 1: WASHINGTON D.C. - GEORGIA STREET









Mira el mapa a menudo para conocer las localizaciones de los distintos objetivos y si éstos están disponibles.

Verás que Kravitch está en una de las habitaciones de un bar próximo a tu posición **(1)**, así que no lo dudes y ve hacia allí recogiendo las municiones de los soldados que mates.

Cuando llegues hasta Kravitch acaba con él y destruye el Comm. Array **(2)**.

Coge la **recortada** de detrás de la barra y sal a la calle para recibir una nueva orden: la de proteger a uno de los soldados CBDC que transporta una bomba.

Mira el mapa y ve hacia Vacant Bank, una vez allí utiliza la M-16 para acabar rápidamente con los terroristas e impedir así que alcancen a tu protegido **(3)**.

Tras esto se te ordenará por radio que cortes el suministro de energía de las puertas de seguridad que dan al metro. Ve a la habitación llena de cajas que hay en el bar y sal por la ventana. A tu derecha hay una valla con un candado al que tendrás que disparar para poder abrirlo **(4)**. También hallarás una caja azul, súbete a ella y asciende al balcón si quieres recoger el **M-79**.

Cuando hayas cortado el suministro de energía entra en el metro para completar una nueva misión: desactivar unas bombas repartidas por el metro.

Recorre el andén y encontrarás la primera bomba **(5)**. Si buscas bien hallarás **granadas** y diversa **munición**.

Ahora debes bajar al andén inferior, acabar con los enemigos y buscar la segunda bomba. Ten cuidado con el tipo que la custodia ya que lleva chaleco antibalas y no podrás utilizar el táser con él.

De todos modos, esta vez no te dará tiempo a desactivar la bomba y...



MISIÓN 2: WASHINGTON D.C. - EL METRO

Sobrevives a la explosión de auténtico milagro, pero Rhoemer sigue vivo y tus jefes comienzan a impacientarse.

Avanza con cuidado sin acercarte al fuego hasta llegar a un tren en el que puedas subir a su techo. Por el camino aparecerá un tipo en llamas **(1)**, esquívalo o derríbalo con un tiro en la cabeza.

Una vez en el techo del tren, Lian Xing te encomendará proteger a un oficial CBDC.

Baja del tren para ser recibido por un grupo de malhechores, uno de los cuales te lanzará granadas sin parar: ya sabes, una sola granada y estás muerto.

Busca con la linterna en los raíles de enfrente a donde se encontraba el tipo de las granadas hasta encontrar una caja con las **cargas C-4**.

Ahora busca una caja roja cerca del lugar donde has encontrado las cargas y sube a ella para empezar a ascender hasta el nivel superior.

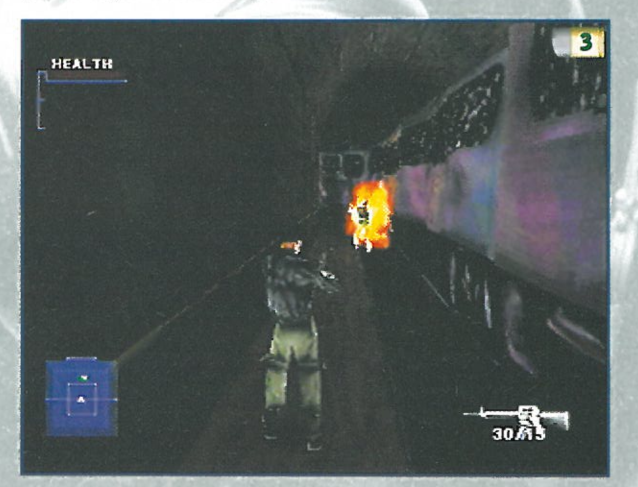
Mira el mapa para ver dónde tienes que poner el C-4. Al explotar la carga aparecerá el oficial que tienes que proteger.

Una vez completada esta submisión mira de nuevo el mapa y ve hacia Rhoemer, pero verás que el camino está cortado por las llamas. La buena de Lian Xing te recomendará que busques la llave de suministro del gas y la cierres. La encontrarás con la linterna en los raíles enfrente de la bomba que el oficial CBDC desactivó **(2)**. Ahora ya puedes seguir tras Rhoemer.

Sube a un tren y Lian Xing contactará nuevamente contigo. Al bajar, un soldado ardiendo te saldrá al paso **(3)**, mátalo o date la vuelta para subir otra vez al techo del tren y esperar a que se apague.

Ahora podrás continuar tu camino hasta el primer jefe de zona.





MISIÓN 3: WASHINGTON D.C. - LÍNEA PRINCIPAL

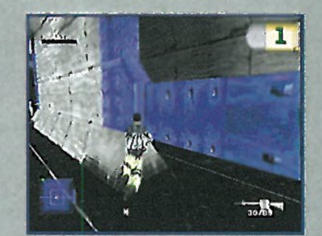
Tienes que correr tras Mara Aramov por las vías del metro al tiempo que intentas acertarla con tu arma.

Corre sin parar pasando de una vía a otra esquivando los trenes **(1)**.

Utiliza la voltereta para pasar por debajo de las vallas metálicas que encontrarás en medio de las vías.

A lo largo del camino te asaltarán varios terroristas. Te aconsejamos que utilices la M-16 o la recortada para eliminarlos con rapidez **(2)** y evitando problemas.

Tras unos momentos de tensa persecución darás alcance a Mara y podrás acabar con ella.





MISIÓN 4: WASHINGTON D.C. - WASHINGTON PARK









Fíjate en la cuenta atrás de 20 minutos que aparece encima de tu radar. En ese tiempo tendrás que desactivar las cuatro bombas.

Avanza hasta una zona con unas estructuras cuadradas. En una de ellas está la primera bomba (mira en tu radar y verás un punto gordo gris). Acércate y pulsa triángulo **(1)**.

Aparecerá un oficial del CBDC para desactivarla. Mientras que él hace su trabajo tendrás que protegerlo de los terroristas que se acerquen, tarea que tendrás que repetir cada vez que encuentres una bomba.

Ve hacia la estatua **(2)** para hallar la segunda bomba y elimina por el camino a los enemigos que aparezcan. De sus cuerpos podrás recoger y la **45 gun**.

Ahora toma el camino de la izquierda y al avanzar Lian Xing te dará una nueva misión: encontrar y proteger a los rehénes que hay en las pistas de tenis. Pero eso lo harás más tarde, ahora tiene prioridad la búsqueda del resto de las bombas.

La tercera está en uno de los dos pequeños edificios que verás más adelante **(3)**. Recoge el **rifle de visión nocturna** de tus enemigos.

Vuelve hasta la estatua y ve hacia las pistas de tenis. Por el camino encontrarás la cuarta bomba **(4)**. Ahora te puedes tomar las cosas con más tranquilidad.

Sigue hasta las pistas de tenis y acaba con los terroristas desde lejos con tu rifle de precisión, pero fíjate bien para no dar a los rehénes.

Continúa hasta Hedge Maze, un poco antes de llegar verás un estructura de piedra, sube a ella y activa el ordenador pulsando triángulo **(5)**. En este momento se te dirá que acabes con un tal Marcos que te espera más adelante.

Una buena táctica es dejar a oscuras a tus enemigos destruyendo las farolas con el táser o con la pistola. Una vez a oscuras ellos tendrán más problemas para verte a distancia y tu podrás utilizar tu rifle de visión nocturna para acabar con ellos.

Acaba con Marcos utilizando este método. Después no tienes más que avanzar hasta el Freedom Memorial.



MISIÓN 5: WASHINGTON D.C. - FREEDOM MEMORIAL

El segundo jefe de zona es un tipo con armadura que lleva un lanzallamas de largo alcance con el que te puede dejar bastante chamuscado si te descuidas.

Nada más empezar intenta esconderte detrás una columna **(1)**. Él se pondrá a dar vueltas alrededor de la escultura del centro de la sala y después de dos vueltas, bajará y caminará por el pasillo en el que tú te encuentras.

Cuando baje, rodea la columna sin que te vea y corre hacia en otro extremo de la sala, de forma que tú estés justo al lado contrario del lugar en el que él se encuentre.

Asómate y búscalo con el R1. Cuando lo tengas a tiro dispara al depósito que lleva a la espalda (es su único punto débil) apuntándole con L1. Eso sí, podrás utilizar cualquier arma que tengas, menos las explosivas, estilo el lanzagranadas.

Si te descubre, corre **(2)** hasta colocarte otra vez justo en el lado opuesto a donde esté él.

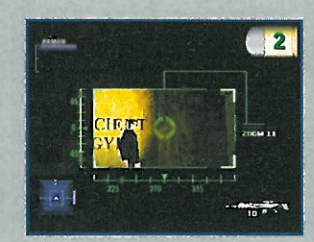
Si tienes cuidado, con unos cuantos disparos tu problema se habrá resuelto.

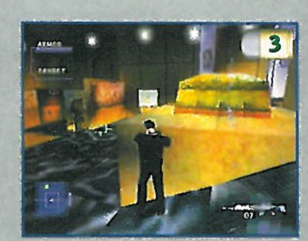




MISIÓN 6: NEW YORK CITY - RECEPCIÓN DEL EXPO CENTER









En la primera parte de esta misión tendrás que evitar que te descubran, porque si lo hacen tendrás que volver a empezar. Por esta razón, al principio sólo puedes utilizar armas silenciosas: táser, pistola 9mm y el rifle de francotirador.

Nada más empezar sube por el escalón de la izquierda hasta quedar debajo de una columna **(1)**. Desde esta posición elevada podrás utilizar el táser con el primer guardia que baje por la rampa, y después con su compañero.

Tras esto avanza y coge el camino de la izquierda, aprovechando el momento en el que el guardia esté de espaldas para freírlo con el táser, después haz lo mismo con el otro guardia.



Llegarás a una sala con unas esfinges y un guardia **(2)**. Utiliza el rifle de francotirador desde la entrada a la sala para darle entre ceja y ceja (recuerda que si utilizas armas de fuego tienes que matarlos de un sólo disparo).

Tras eliminar a otros dos guardias descubrirás quien es el traidor que hay entre vosotros. Para acabar con él y poder coger su **tarjeta** y el **G-18** corre hacia un de los dos lados y utiliza tu rifle de precisión **(3)**.

A partir de aquí ya no hace falta que seas tan sigiloso, así que utiliza la HK-5.



Te vamos una recomendar una estrategia que te será útil cuando uno o varios enemigos te disparen sin moverse del sitio: cúbrete tras algún objeto de forma que no te puedan dar, pero que al asomarte un poco quedes al descubierto. Utiliza el L1 para apuntar y pulsa el L2 o R2 para asomarte un momento y poder ver a tus enemigos. Con sucesivas salidas ajusta el punto de mira a la cabeza del terrorista para que en una de las veces en las que te asomes le puedas acertar. Repite esto con cada uno de los enemigos que tengas a la vista.

Tras llegar a una sala que imita el planeta Marte (antes pasarás por unas taquillas en las que encontrarás un **chaleco** y **munición**), verás una puerta que necesita una tarjeta. Vuelve hasta la sala del cohete con elevador, sube y pulsando L1 apunta al interruptor de la tercera planta **(4)** para subir a ella y conseguir la tarjeta **(5)**.

Cuando llegues a la sala del homenaje de la llegada del hombre a la Luna, busca bien y encontrarás una **K3G4 (6)**. Ahora sube al módulo lunar para llegar a la parte de arriba donde finalizará la misión.

MISIÓN 7: NEW YORK CITY - EXPO CENTER DINORAMA

Sigues en las instalaciones de Phagan y ahora tu misión es salvarlo de Amarov.

Aquí tendrás que utilizar constantemente el tiro en la cabeza porque casi todos tus oponentes llevan chaleco antibalas, lo que te impedirá utilizar el táser, aunque podrás coserlos a balazos con cualquier otra arma de fuego.

Nada más empezar llegarán tres tipos para darte la bienvenida, utiliza la táctica que te explicamos en la misión anterior, ya que así los eliminarás de un solo disparo y podrás recoger su chaleco intacto para tu disfrute.

En las taquillas de esa habitación encontrarás una **K3G4** y un **chaleco**.

Avanza y llegarás a una habitación con una cristalera en el medio. Busca una barra a la que te puedas agarrar **(1)**, muévete hasta estar encima de las cristalera, déjate caer y prepárate para el comité de recepción que te espera abajo.



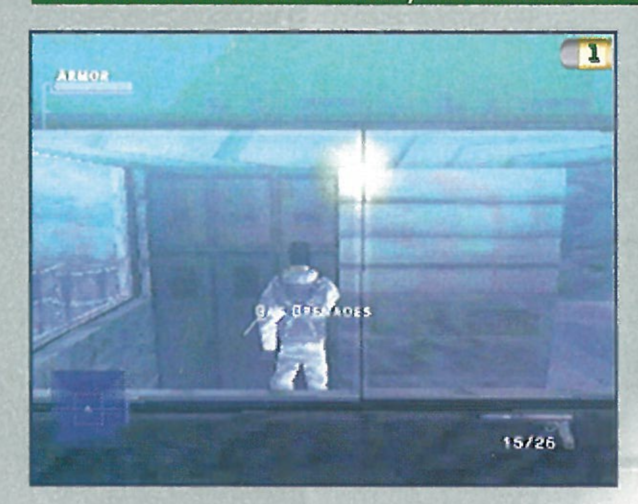
Cúbrete tras la piedra del medio de la sala para acabar con ellos y coger la **tarjeta de acceso** de uno de los cuerpos. Cuando llegues a una sala del Diplodocus, mira hacia arriba y podrás ver a Aramov y a Phagan **(2)**. Recuerda que tu misión es capturarlos a los dos vivos, así que emplea tu táser con Aramov levemente para dejarla inconsciente.



Ahora la cuestión es cómo llegar a ella. Sube por la cola del dinosaurio y verás a la altura de la cabeza hay una barra de hierro que podrás utilizar para llegar hasta Phagan y su captor **(3)**.



MISIÓN 8: ROZOVKA, KAZAHKSTÁN - BASE DE RHOMER









¡Vaya misión que te han encargado! Podrás ser descubierto por los guardias y por los focos (rómpelos con un disparo) algo que debes evitar, porque si te detectan se activará la alarma y te rodearán en un instante más soldados de los que puedes contar. La misión seguirá adelante, pero mucho más complicada, así que se impone la prudencia y el sigilo.

Al empezar, corre por detrás de la cabina para acabar con el guardia antes de que llegue al lado de su compañero (recuerda, un disparo un muerto). Si no lo haces con suficiente rapidez se pondrá a hablar con su amigo, y tendrás que acabar con ellos de sendos disparos en la cabeza pero muy rápidamente. Antes de abandonar la zona coge las **granadas de gas** de un armario en la caseta **(1)** y la **PK-102** de los guardias.

Más adelante verás el primer depósito de combustible al que le tendrás que adosar la primera carga de C-4 **(2)**. Tras esto Lian Xing te encomendará una misión: cortar el flujo de energía a los sensores de movimiento.

Si avanzas un poco más verás una puerta que necesita una tarjeta de acceso **(3)**, así que date la vuelta y coge el camino que va hacia la derecha desde el primer tanque de fuel.

Sigue hasta una antena y coloca la segunda carga explosiva en el tanque de combustible. A tu lado está la planta de energía **(4)**, donde podrás completar la misión que te acaban de encargar.

Vuelve hasta la puerta que necesitaba la tarjeta de acceso y busca la rampa que sube hasta el puente **(5)**. Más adelante podrás coger unas **granadas de gas** que te serán de gran utilidad para acabar de una vez con parejas de soldados sin dar la alarma.

Llegarás a un punto que tiene dos caminos. Ve por el camino desde el que puedes ver el tanque de fuel y colócale la carga de C-4. Después toma el otro para llegar al cuarto tanque de combustible.

Un poco mas adelante aparecerá Gabrek con un par de soldados. Escóndete en el portal de uno de los barracones y cuando pasen de largo sin verte utiliza una granada de gas, recoge la **tarjeta** de acceso de Gabrek y ve por donde el apareció.

Coloca la última carga y avanza hasta que llegues a la puerta que al principio no podías abrir. Al utilizar la tarjeta podrás llegar al búnker.



MISIÓN 9: ROZOVKA, KAZAHKSTÁN - BÚNKER

Tanto cuidado para no activar la alarma en el nivel anterior y ahora todo el mundo sabe que estamos aquí. En fin.

En esta fase no hay mapa, pero es un nivel corto.

No te acerques a las vallas láser **(1)** porque quedarás frito al instante. Para poder desactivar estas vallas debes dispar o pulsar los interruptores rojos que encontrarás pegados a las paredes **(2)**.

Cuando acabes con los primeros soldados y dispares al primer interruptor, llegarás a la habitación 1-1 **(3)**. Dentro te aguardan un soldado y cuatro misiles. Clasifica los misiles pulsando triángulo.

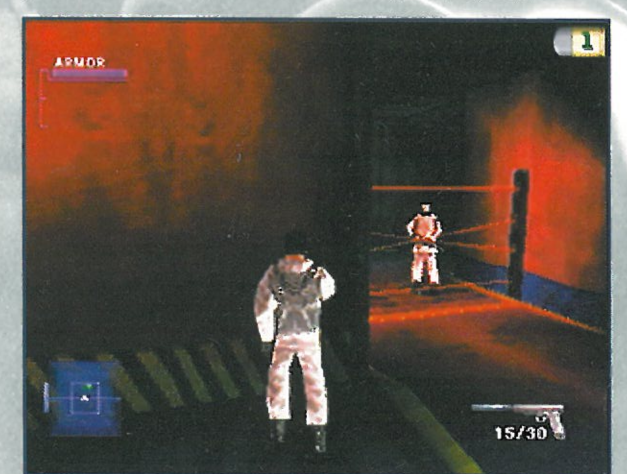
Tras avanzar por los pasillos y eliminar a varios terroristas más llegarás a la segunda habitación, la 2-1, con otros cuatro misiles. Primero actívalos con el ordenador y después clasifícalos uno a uno.

Sal, dispara a todos los interruptores que veas para poder seguir avanzando hasta la tercera habitación, la 1-2 **(4)**, en donde terminarás tu misión de clasificar todos los misiles.

Ahora tendrás que buscar el ascensor que lleva al tejado. No es muy difícil encontrarlo, ya que está muy cerca de tu posición actual. Busca bien.

Por cierto, en la habitación 1-3, la que está al lado del ascensor, podrás reponer tus reservas de **municiones**, además de practicar tu puntería con los numerosos soldados que te esperan en su interior.

Para entrar activa el ordenador que hay en la sala de enfrente.









MISIÓN 10: ROZOVKA, KAZAHKSTÁN - TORRE

El tercer enemigo de fase no es ningún loco con un cañón enorme ni nada por el estilo, es... ¡un helicóptero de combate!

Antes de que aparezca tendrás que activar el interruptor que hay en la antena **(1)**, y recoger la **munición** que necesites de las cuatro cajas que hay **(2)**.

Cuando el helicóptero aparezca por uno de los lados, dispárale de cerca, a la vez que corres **(3)** para esquivar sus proyectiles. Observa tu radar y la barra de objetivo que indica la proximidad del enemigo, para saber cuando disparar ya que no te sobrará munición precisamente.

Cuando el helicóptero esté bastante tocado dejará caer algunos soldados para complicarte la vida. Acaba con ellos y tras unos cuantos disparos más, explotará en mil pedazos.


1


2



3

MISIÓN 11: ROZOVKA, KAZAHKSTÁN - ESCAPE DE LA BASE


1


2

Tienes tres minutos para escapar de la base y llegar a la entrada por el camino que recorriste en la fase anterior.

Corre llevando la PK-102 o la recortada para acabar con los enemigos **(1)** rápidamente.

No te acerques demasiado a los bidones porque si una bala perdida impacta en ellos estás muerto **(2)**. Ten cuidado al utilizar el botón R1 ya que hará que la dirección en la que corres cambie.

Al final, justo en la entrada de la base hay, un soldado que lanza granadas. Es importante que lo elimines porque puede acabar contigo incluso cuando la misión se ha dado por finalizada.

MISIÓN 12: UZHOROD, UCRANIA - LA FORTALEZA DE RHOEMER

Empiezas en el tejado de un edificio, así que cuidado con caerte al vacío.

Utiliza el rifle de francotirador para matar al tipo que hay abajo. Ahora ve hacia la pasarela que hay a la derecha **(1)**. En ese momento aparecerá un enemigo tras una ventana. Acaba con él con el táser. Ve hacia esa ventana para entrar en el edificio. Nada más entrar hay un **chaleco antibalas**, y a tu derecha verás al primer **científico**. No te preocupes si escapa corriendo por que no irá nunca muy lejos, así que no hace falta que le persigas.

En la misma zona donde viste al científico hay una habitación con dos de los **pacientes** a los que tendrás que administrarles la vacuna **(2)**. Más adelante hay una puerta que necesita una **tarjeta** de acceso. Olvídate de ella y avanza hasta dar con el **científico** que la tiene (en la habitación oscura hay un **chaleco**, utiliza la linterna).

Con la tarjeta en tu poder, vuelve a la puerta para usarla y salir a la terraza donde podrás de demostrar tus dotes como francotirador.

Entra en la última ventana para recoger una **K3G4** y en la segunda para acabar con un **científico.** Avanza por el pasillo de la penúltima ventana donde te esperan un soldado y otro **científico.**

Entra en el laboratorio cercano para hallar a otro de los **pacientes** y una caja con un **chaleco**, pero estáte atento porque tras de ti entrarán dos soldados.

Sigue avanzando hasta que veas a dos terroristas y un **científico (3)**. Éste último tiene la **tarjeta** de acceso a la biblioteca. Una vez allí darás con varios soldados, después sube a una de las estanterías para hacerte con una **G-18**.

Sube al nivel superior por una caja que hay al fondo **(4)**, después sal por una ventana.

Cruza la pasarela y llegarás al último laboratorio donde curarás al sexto **paciente**.

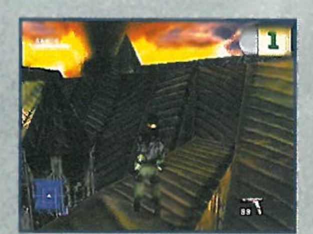
A partir de aquí tendrás que escalar varios montones de cajas para avanzar y acabar con los últimos **científicos** (uno de ellos te "ofrecerá" otra **tarjeta** de acceso).

Más adelante darás con una habitación oscura con una torre de cajas y dos soldados,. En la cima puedes obtener una **K3G4**. Después sube la rampa cercana para llegar a una especie de almacén donde te esperan tres soldados.

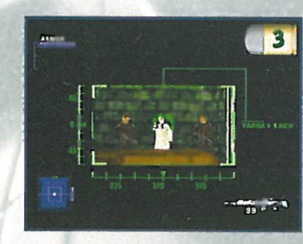
Continúa hasta que des con una puerta en la que podrás utilizar tu tarjeta, después pasa por una ventana y baja hasta tierra firme para subir a la pasarela de tu izquierda y avanzar hasta otra ventana. Coge las **granadas de gas** y monta en el elevador.



4


1


2


3

MISIÓN 13: UZHOROD, UCRANIA - PLANTA BAJA





Primero un consejo: si no quieres complicarte aún más la vida, reserva un par de granadas para el futuro.

A tu izquierda hay una habitación con un **paciente**, cuidado con el tipo que aparecerá tras una de las ventanas. Ahora ve a la derecha y acaba con los terroristas y el **científico**. Baja y verás un pasillo estrecho y otro con una entrada a un laboratorio. Ve hacia éste último y acaba con el **científico**. Sube a la cima del montón de cajas para pasar a un laboratorio que no tiene otra entrada **(1)**. Cura al **paciente**, sube por el otro montón de cajas para llegar a un nuevo laboratorio (mira el mapa). Mata a los **científicos**, cura a los **pacientes**, y dirígete hacia el pasillo estrecho de antes.

Justo antes de entrar en dicho pasillo sube al balcón mediante las cajas y la munición de una caja **(2)**.

En este momento deben de quedar 6 científicos con vida y un paciente por curar.

Avanza acabando con los enemigos para entrar en un nuevo pasillo tras unas cajas **(3)**, allí verás al último **paciente**.

Ahora deberías encontrarte en una zona abierta. Recoge la **munición** de dos cajas que hay en esta zona, sigue hasta el final y sube por una montaña de cajas hasta un balcón **(4)**.

Entra en el pasillo para dar con una improvisada pasarela, crúzala para conseguir de un **científico** una **tarjeta** de acceso. Vuelve al balcón de antes y sube al que está a su derecha. Rompe la ventana, pasa y mata al **científico** para poder utilizar la tarjeta en la puerta con tranquilidad **(5)**.

Darás con dos caminos, toma el de la izquierda para acabar con dos **científicos** y recoger una nueva **tarjeta**. Utiliza artillería pesada para entrar a lo bestia. Cuidado en esta zona porque está plagada de frascos con gas venenoso y además aparecerá un tipo que te lanzará granadas.

Sigue por el camino de la derecha para encontrar la puerta en la que podrás utilizar la tarjeta de acceso. Al abrirla, encontrarás cuatro terroristas y un **científico** armado.

Ahora debes ir hacia al cementerio. Avanza hasta ver una nueva pasarela que te llevará hasta una gran cristalera **(6)**. Al romperla aparecerás en el cementerio, baja y sigue por el pasillo **(7)**, teniendo cuidado por el camino con los enemigos, sobretodo con uno que te lanzará granadas desde lo alto de un muro. Tras un trecho y después de acabar con todo lo que veas (incluido el último **científico**), llegarás a un pasillo verde y darás con las escaleras que te llevarán hasta el siguiente nivel. Pero antes, acaba con el grupo de cinco soldados que te espera allí.











MISIÓN 14: UZHOROD, UCRANIA - LAS CATACUMBAS



La primera parte de esta misión es del mismo tipo que la sexta, es decir, sólo armas silenciosas y evitando que te descubran.

Tendrás que seguir de cerca al científico que va por el camino de la izquierda **(1)**, pero con cuidado y eliminado con sigilo a los guardas.



Después de andar un poco llegarás a un punto en el que hay dos guardias juntos **(2)**. Aquí debes utiliza alguna de las granadas de gas que reservaste del nivel anterior (lo hiciste ¿no?).

Avanza hasta que el científico abra la puerta de una celda, entra y tu misión cambiará: protege a Phagan de los soldados de Rhoemer.

Tendrás que ir junto a él acabando con los enemigos que te salgan al paso con alguna de tus armas más poderosas. Tras una breve pero tensa carrera, tu protegido pasará a ser Lian Xing. A partir de aquí la cosa se complica. No trates de acabar con todos los terroristas porque son demasiados. Mata sólo a los que te cortan el paso, y corre sin parar siguiendo a Lian hasta el final de la misión.

MISIÓN 15: ALMATY, KAZAHKSTÁN - ALMACENES PHARCOM






En este nivel no te molestes en intentar matar a todos los enemigos porque salen sin parar de cualquier parte, así que dispara sólo para protegerte y abrirte camino.

Nada más empezar ve hacia la derecha hasta que veas una casa con dos ventanas **(1)**. Entra por una de ellas y allí encontrarás a Erikson. En una de las esquinas de la habitación verás una caja con el **virus escaner** en su interior. Este aparato te servirá para descubrir en qué cajas están los cuerpos que buscas ya que con él podrás ver a través de paredes y objetos.

Sal y ve a la habitación marcada en el mapa con el número 13 para que, subiendo a las cajas que hay en una sala contigua, puedas recoger el lanzador de granadas **M-79**.

Ahora ve al edificio nº 23 (mira el mapa) para conseguir la **ametralladora BIZ-2**. Por el camino hay un edificio bajo con dos ventanas, allí encontrarás más **granadas**.

Sal de 23 y busca una farola cercana al edificio donde encontraste el lanzagranadas **(2)**. Sube a la ventana que hay junto a la farola para entrar en una habitación llena de cajas en las que, usando el virus escaner, encontrarás el primer **cuerpo**. Súbete a ella y pulsa triángulo para señalizarla.

Atraviesa la ventana que hay junto a estas cajas y ve hacia el edificio que hay al noroeste de el almacén 36 (mira el mapa y verás en la esquina superior izquierda un cuadrado grande, ese es el edificio).

Entra por la ventana y allí encontrarás un **chaleco**, unas **granadas** y el segundo **cuerpo (3)** usando de nuevo el virus escaner (no olvides señalizarlo).

Ahora sal del almacén disparando a los barriles de la entrada para avanzar recto hasta que dar con la entrada al almacén 36 a tu izquierda **(4)**.

Entra y sal por la otra puerta, llegarás a una habitación llena de barriles. Dispárales y podrás bajar a unos túneles por el agujero que hará la explosión **(5)**.

Verás dos caminos, toma el de la derecha y continúa hasta que salgas a la superficie, recogiendo antes una **K3G4** de una habitación que hay a la mitad del túnel a la derecha.

Sube a las cajas que hay a tu izquierda y una vez arriba engánchate al cable para llegar a la cornisa de la derecha y pulsar un interruptor **(6)**.

Baja por el lado contrario al interruptor y dirígete hacia el almacén 69, pero tendrás que entrar por la ventana que está a la izquierda de la puerta.

Dentro te esperan tres desalmados con chaleco antibalas que te pondrán en apuros ya que uno lanza granadas. Tras acabar con ellos, utiliza tu virus escaner para encontrar el tercer **cuerpo**, señalízalo poniéndote a su lado y pulsando triángulo.

Sal del almacén volando los barriles de la entrada para volver a entrar en el túnel, ahora puedes abrir las vallas sin miedo a electrocutarte.

Sigue todo recto hasta llegar a una valla, pasa por su puerta para girar a la derecha y abrir una nueva valla. Sigue hasta salir junto a un edificio con dos ventanas. Pasa por una de ellas y habrás conseguido acabar la misión.




MISIÓN 16: ALMATY, KAZAHKSTÁN - GUARDIA DE ÉLITE DE PHARCOM

A diferencia del nivel anterior, te vendrá bien ir eliminando a los enemigos.

Entra en el túnel por la entrada que hay en la misma habitación en la que estás, cogiendo antes el **chaleco** que hay en un rincón.

Al salir al exterior, ve hacia el almacén 85 (en el 87 tienes **munición** para el rifle de francotirador). Detrás de la caja grande blanca hay un nuevo pasillo **(1)** que te permitirá llegar, subiendo por las escaleras, a una ventana que da al almacén número 82.

Dispara desde esa posición privilegiada a los guardias del interior. Una vez dentro usa el virus escaner para hallar el primer **cuerpo**.

Sal del almacén por la puerta, ve hacia a la izquierda eliminando a los terroristas hasta que veas una verja desde donde un tipo te dispara y lanza granadas: no dudes en acribillarlo. Ahora tienes que ir al almacén 74, que está debajo del 76 en el mapa.

En una de las cajas de ese almacén está el segundo **cuerpo**. Ten cuidado porque mientras lo buscas aparecerán dos soldados por tu espalda.

Sal y busca un edificio con dos ventanas, que tienes a tu izquierda **(2)**. Mata al soldado que hay dentro y sube al lugar en donde se encontraba para poder llegar hasta el tejado gracias a las cajas. Dos tipos te dispararán nada más asomarte, pero podrás cubrirte tras una viga a tu derecha **(3)**.





Tras deshacerte de ellos sube a la viga y pasa al tejado de enfrente, recoge las **granadas** de la caja y baja a otro tejado para descender hasta el suelo por tu derecha. Dos soldados te sorprenderán abajo. Entra en el túnel y gira a la izquierda cuando puedas.

Anda con cuidado a partir de ahora porque en este trecho te aguardan un montón de enemigos. Una buena táctica es disparar desde lejos a los barriles para vaporizarlos.

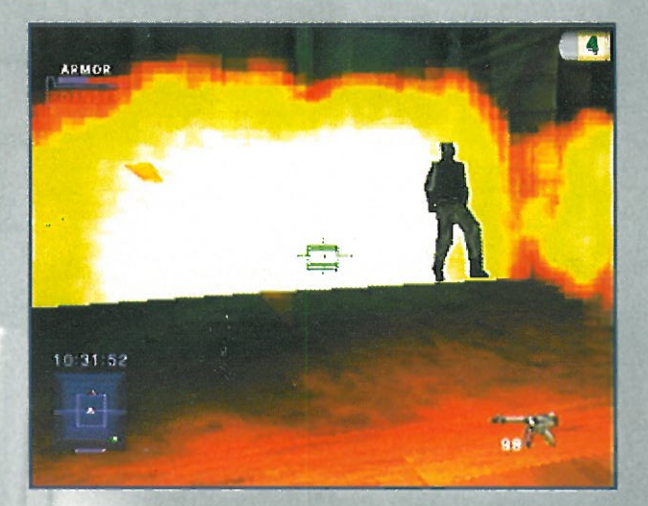
Vuelve a girar a la izquierda cuando puedas y avanza neutralizando todas las amenazas hasta salir a la superficie. Fuera hay un buen puñado de enemigos con ametralladoras y granadas. No te pares a matarlos y corre hasta el almacén que hay a la derecha para acabar la misión.

MISIÓN 17: ALMATY, KAZAHKSTÁN - ALMACÉN 76









Tienes 15 minutos para llegar hasta el ascensor y poder salvar tu vida de la explosión. Mucho cuidado con acercarte al fuego.

Nada más empezar, ve hacia la casa que está enfrente de ti donde te espera un tipo que te disparará desde lo alto de un container. Entra en esa habitación, a tu izquierda



tienes otra desde la que un enemigo te dispara. Vuela los barriles para acabar con él y recoge la **munición** para el rifle de francotirador. Sube al container desde el que te disparaba el primer terrorista y pasa por el agujero de la pared con la voltereta **(1)**. Ahora baja al suelo para después subir a una pasarela desde unas cajas. Corre por la pasarela y no te pares hasta que mates al soldado del final y ocupar su lugar en la única porción de la pasarela que quedará en pie **(2)**.

Al descender al suelo verás varias habitaciones, algunas guardan **munición**, además de algún terrorista, claro, pero la que te permitirá seguir avanzando es la del sur (abajo en el mapa). Avanza y Lian Xing contactará contigo.

Continúa esquivando al tipo en llamas que aparecerá de repente. Cuando veas dos montones de cajas, uno a cada lado, sube por el de la izquierda **(3)**, sigue hasta dar con otros dos caminos posibles, el de tu derecha te permitirá coger un **M-79**.

Toma después el de la izquierda pero manténte alerta porque bajarán tres tipos desde lo alto del container.

Para acabar con el sufrimiento de los tres a la vez dispara rápidamente a los barriles **(4)**. Métete por un agujero que hay detrás del container y más adelante sube por unas cajas para alcanzar una pasarela y hacerte con otro **lanzagranadas**.

Vuelve al sitio donde mataste a los tres terroristas con los barriles, trepa a las cajas para subir al container y pasar por otro agujero para llegar a otra pasarela. Corre por ella porque también se derrumbará. Baja a unas cajas al final y busca desde ahí un interruptor en la pared de tu izquierda **(5)** (usa el virus escaner si no lo ves). Dispárale y monta en el elevador.

MISIÓN 18: ALMATY, KAZAHKSTÁN - TÚNELES DE ACCESO AL SILO









Mata a los tres terroristas que irán a por ti. Avanza recto hasta cruzar un puente y en ese momento Lian Xing contactará contigo.

Sube al camino de la derecha **(1)** y avanza hasta el final atravesando tres puentes. De este modo podrás recoger una **K3G4**.

Vuelve al primer puente e ilumina hacia abajo con la linterna para ver unas cajas por las que tendrás que descender hasta el suelo **(2)**.

Avanza poco a poco y te cruzarás con cuatro terroristas. Ten cuidado con las granadas que lanzan los dos últimos y usa el M-79 para acabar con ellos de un sólo disparo.

Escala al montón de cajas del final y sube al puente. Encontrarás un **chaleco** a tu derecha. Continúa hasta llegar a un lugar abierto con un interruptor a tu izquierda **(3)**, al pulsarlo y conectarás con Lian otra vez.

En esta zona hay un par de objetos útiles: en uno de los puentes hay un **chaleco** antibalas, si subes por las cajas que hay cerca del elevador podrás engancharte a la viga roja y llegar hasta el **M-79** que hay a la derecha.

Utiliza este arma desde ahí arriba para matar a los tres tipos que han aparecido abajo. Ahora desciende y sube a las cajas junto al interruptor. Llegarás a un túnel con luces rojas **(4)** en el que verás el interruptor que suministra energía al elevador. Vuelve y dispara a los enemigos que te esperan abajo. Pulsa de nuevo el interruptor del ascensor y monta en él para seguir el único camino que hay, eliminando a las patrullas de con tu lanzagranadas.

Gira a la derecha y monta en elevador para subir un nivel.

Verás otro elevador **(5)**, pero no te llevará a ningún sitio interesante, así que toma el otro camino hasta cruzar un puente. Un poco más adelante aparecerá el último grupo de terroristas, mátalos y continúa hasta la sala del generador, en ella hallarás tres interruptores que deben ser activados.



MISIÓN 19: ALMATY, KAZAHKSTÁN - HUIDA DEL TÚNEL

Irás totalmente a oscuras a lo largo de toda la misión, afortunadamente no habrá posibilidad de perderse porque sólo hay un camino por el que avanzar. Puedes utilizar la linterna o el virus escaner para ver en la oscuridad, pero mejor utiliza éste último ya que con la linterna también te ven a ti.

Ve hacia la viga roja con forma de L y sube a ella **(1)**. Ponte en el extremo y baja (desciende, no saltes). Caerás a otra viga y deberás volver a descender. Continúa hasta llegar al suelo, mirando hacia abajo a menudo. Coge el **chaleco** y el **rifle de visión nocturna**.

Avanza con cuidado y utiliza continuamente el virus escaner para detectar a los enemigos antes que ellos te detecten a ti y elimínalos con un disparo con el rifle de visión nocturna.





Cuando te los encuentres solos utiliza el rifle y cuando estén en grupos de dos o más utiliza el lanzagranadas (pero reserva una o dos granadas para el final de la fase).

Tras un rato avanzando **(2)** tendrás que descender al nivel inferior (insistimos, utiliza el virus escaner), pero antes mata al guarda de abajo desde la posición elevada.

Ve hacia la derecha y continúa hasta un elevador (hay otro terrorista en lo alto), que no funciona. Te toca subir por las vigas hasta el nivel superior **(3)**. Arriba te esperan dos enemigos y **munición** para el rifle de francotirador.

Sigue hasta que tengas que volver a descender, pero antes de bajar acaba con el tipo del puente. Engánchate al borde y ve hacia la derecha para caer sobre tierra firme. Cruza un par de puentes custodiados por algún enemigo, y avanza con cuidado utilizando el virus escaner hasta que des con un grupo de 4 o 5 tipos. Hazlos volar por los aires a todos a la vez con el lanzagranadas.

Para finalizar la misión entra en la puerta blanca.

MISIÓN 20: ALMATY, KAZAHKSTÁN - SILO DEL MISIL



Durante esta misión no tienes que correr, tienes que... ¡volar! Aunque al principio no aparezca ninguna cuenta atrás, tienes un tiempo limitado, créenos. Utiliza artillería pesada durante todo el nivel, la K3G4 o la BIZ-2 serían una buena elección.

Corre al otro lado del cohete donde te espera un soldado, activa el elevador **(1)** y sube al nivel 3 . Al salir mata al tipo de tu izquierda y a uno al fondo en una plataforma elevada. Busca una pasarela que lleve al cohete y sube a ella para ascender a otra y poder activar el interruptor **(2)**. Tras una animación te darán tres minutos para llegar hasta Rhoemer.

Corre hacia la puerta que se está cerrando al otro lado de la sala, utilizando la voltereta para entrar en plan peliculero. Tras unos momentos se abrirá, así que corre hacia el ascensor del otro extremo (donde estaba Rhoemer).

Avanza por el pasillo acabando con los dos soldados que te saldrán al paso hasta llegar a una sala de control custodiada por tres soldados y dos científicos. Mata a estos últimos para recoger la **tarjeta** de acceso que deberás utilizar en la compuerta del fondo. Esta puerta lleva a una sala llena de ordenadores con cinco terroristas, uno en la entrada y cuatro tras unas cristaleras (procura acabar con los dos de la cristalera del fondo).

Mira en el mapa la localización del ordenador principal para activarlo **(3)**, en ese momento aparecerá Rhoemer junto con dos o tres soldados. El responsable de todo este follón va armado con un lanzagrandas y protegido con un chaleco antibalas. Vamos, que no te molestes en dispararle porque no te dará tiempo a matarlo y él te eliminará de un solo impacto.

Sube a la zona elevada donde estaban los terroristas de antes, en la cristalera de la derecha. Allí encontrarás cinco **granadas** de gas en una caja **(4)**. Espera desde arriba a que Rohoemer esté cerca, utilizando el radar y el virus escaner para saber por dónde anda, ahora lo único que tienes que hacer es tirarle una granada y acabar con él sin ningún problema.

¡Lo has conseguido!







Need for Speed Road Challenge

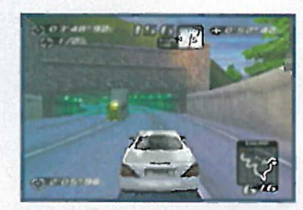
Coches de lujo a tu alcance

Igual que en anteriores entregas de la serie, este *Road Challenge* nos propone el atractivo reto de conducir algunos de los coches deportivos más bellos del planeta. No sólo podemos recorrer intrincados circuitos con el fin de llegar los primeros a la meta, sino que además este es el único título que te permitirá presumir delante de tus amigos de que te ha detenido la policía cuando conducías a todo gas tu nuevo Lamborghini Diablo. Eso sí, encontrar todos los vehículos tiene su miga, y acumular el dinero suficiente para comprar las más preciadas joyas de la carretera tampoco es sencillo. Para ayudaros a conseguirlo hemos elaborado esta guía en la que os especificamos el mejor modo de descubrir todos los secretos del juego y las claves para conseguir la victoria. Siempre que sepas conducir muy bien, claro.

CONSEJOS GENERALES

DE BAUTIZO: Lo primero que debemos hacer es poner nuestro nombre en la sección de opciones. Así podremos verlo en la matrícula de los coches que vayamos adquiriendo y quedará registrado en los records que consigamos.

ELEGIR LA TRANSMISIÓN ADECUADA: Puedes empezar utilizando la transmisión automática, ya que no notarás una diferencia de velocidad apreciable con la manual, aunque con ésta conseguirás un rendimiento ligeramente superior. Si lo que quieres es conducir sin demasiadas complicaciones, la automática es tu elección y podrás competir en igualdad de condiciones.



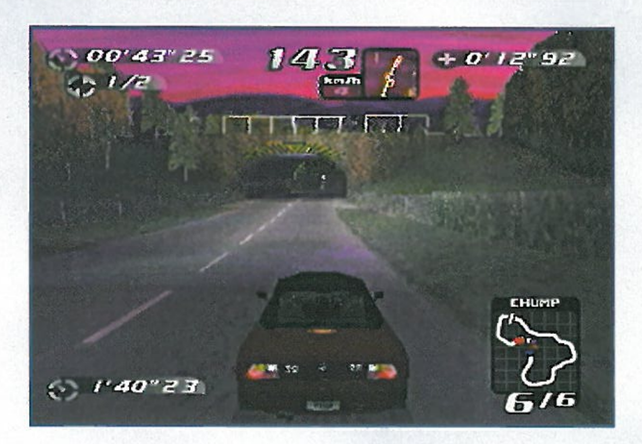
Más adelante, cuando tengas práctica, puedes progresar y conducir cambiando marchas.

Si por el contrario, eres de los que le gusta la simulación más realista, y sacar el máximo provecho a las revoluciones, deberás elegir la transmisión manual.

OJO CON LOS FRENOS: Otra elección que tenemos que afrontar es si queremos que el coche vaya equipado con ABS o sin él. Te aconsejamos que dotes a tus coches con este sistema: el vehículo se comportará de una forma más fiable en las curvas.



¡A POR LAS CURVAS!: Antes de entrar en curvas comprometidas, reduce una marcha y antes de acabar el trazado, vuelve a subirla para obtener máxima velocidad. Puedes tocar un poquito el freno de mano, solo un toque, si notas que no estás tomando la curva demasiado bien, a la vez que haces contravolante para evitar salirte del trazado. Si utilizas transmisión automática, simplemente suelta un poco el acelerador antes de llegar y vuelve a acelerar en la salida de la curva, negociando con tus frenos ABS si fuera necesario.



BIFURCACIONES: Algunos de los circuitos tienen bifurcaciones y es aconsejable tomar la de la derecha: suele tener el trazado más fácil.

LOS GOLPES: Debes intentar no chocar demasiado con rivales, ni con los laterales del circuito o te descontarán dinero del premio en concepto de costes de reparación.

MEJORAR LOS VEHÍCULOS: Las mejoras para los coches son muy importantes, en cuanto tengas dinero suficiente, compra los tres grados de progreso para tu coche. Notarás la diferencia.

Cuando juegues en modo Torneo, es muy probable que tengas que vender tu coche para adquirir otro al entrar en un nuevo campeonato.

MODOS DE JUEGO

CAMPEONATO :

Clásicos Roadter del Mundo:
BONUS:
1º: 10.000.
2º: 8.500.
3º: 7.000.
Torneo fácil, para principiantes. Los coches que podrás usar son el Mercedes SLK y el BMW Z3.
Es mejor que elijas el Z3 y que corras un par de veces las carreras para ganar dinero, después actualiza tu coche al máximo y verás que sencillo es ganar el oro.

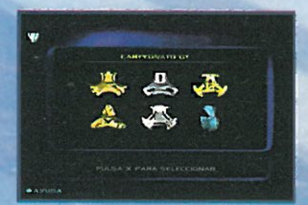
Circuito Club Regional:
BONUS:
1º: 20.000.
2º: 17.500.
3º: 15.000.
Si consigues el oro, podrás acceder al Evento especial "Torneo en carretera abierta". Quedando entre los tres primeros tendrás el premio del circuito Kindiak Park.
Algo más complicado que el campeonato anterior, puedes elegir entre los coches Chevrolet Camaro y Pontiac Firebird. Compra el Camaro y sigue la misma táctica del torneo anterior.

Desafío Super Sedán:
BONUS:
1º: 30.000.
2º: 27.500.
3º: 26.000.
Accederás al evento especial "Desafío K.O" consiguiendo el oro y podrás utilizar el circuito Celtics Ruins. Los coches disponibles son el Aston Martin DB7, BMW M5 y Jaguar XKR.
Gana dinero con el Camaro actualizado al máximo en el Circuito Regional y después entra en este desafío adquiriendo un BMW M5.

Competición Grandes Turismos:
BONUS:
1º:110.000.
2º:105.000.
3º:100.000.
Conseguir el oro en esta competición te abre las puertas de la Copa Profesional Corvette y ocupar un puesto podio, te da acceso al circuito Dolphin Cove.
Para esta prueba dispones del Chevrolet Corvette C5 y del Ferrari 550 Manarello.
Usa el Corvette por que, además de tener mejores prestaciones que el Ferrari, te servirá para tener acceso al evento especial que otorga este torneo.
Realiza unas cuantas vueltas de práctica en Dolphin Cove para de este modo conseguir quedar primero con más facilidad.

Series Internacional Superdeportivos:
BONUS:
1º: 175.000.
2º: 150.000.
3º: 125.000.
Este torneo te abre las puertas de la Copa Profesional Porsche y del circuito Snowy Ridge.
Los coches a utilizar son el fantástico Porsche 911 Turbo, Ferrari F50 y Lamborghini Diablo SV.
El Porsche es el coche ideal para esta prueba. Actualízalo y conseguirás una aceleración a prueba de bombas, que te sacara de cualquier apuro en el que te puedas encontrar.

Campeonato GT:
BONUS:
1º: 250.000.
2º: 225.000.
3º: 200.000.
Con el primer puesto accederás al evento especial "Competición de Resistencia" y te descubrirá los tres circuitos Raceway. Los coches a utilizar son el Mercedes CLK GTR y el McLaren F1 GTR.
El último torneo, con curvas cerradas y competidores más duros de lo habitual. La elección del coche a utilizar dependerá de tus gustos, pues el comportamiento de ambos es excelente.





EVENTOS ESPECIALES

Para hacer un buen papel en los eventos especiales, es importante no intentar ganar a la primera. Simplemente trata de conseguir en la primera vez los Bonus que te ha costado la cuota de inscripción. Más que nada, para no perder.
Ten en cuenta que son carreras difíciles y te costará varios intentos conseguir una posición aceptable.
En conducción nocturna, es una buena táctica quedarse detrás de algún rival para ver mejor el trazado y no comerte las curvas
En carreras con tráfico abierto quédate el mayor tiempo posible en tu carril y evitarás muchas colisiones.

Series Twilight Open:
Su entrada es totalmente libre, así que adelante.



Fin de semana en carretera:
Para entrar en carrera, es necesario disponer de un BMW Z3 con todas las mejoras.
Además debes pagar la cuota de inscripción, tanto en este, como en los demás eventos especiales.

Desafío K.O.:
Obligatorio ser campeón del Desafío Super Sedán.
En este recorrido se irá eliminando a cada vuelta el último clasificado, hasta que solamente quede uno. Una carrera muy divertida.
Ganar te dará la oportunidad de descubrir un evento especial nuevo, el Desafío K.O. en carretera abierta.



Desafío K.O. en carretera abierta:
Hay que eliminar a todos los rivales en el Desafío K.O. para entrar en este evento, cuya mecánica es idéntica, pero con coches circulando por la calzada.

Copa Profesional Corvette:
Requiere el oro en la Competición Grandes Turismos y un Corvette con las tres mejoras.



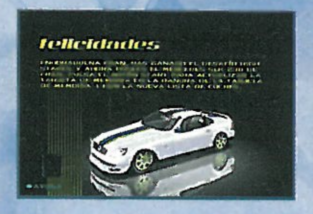
El triunfo te otorgará el coche oficial de la Copa Corvette.

Copa Profesional Porsche:
Es necesaria la victoria en las Series Int. Superdeportivos y un Porsche 911 totalmente actualizado.
Ganar te reportará el coche oficial de la Copa Porsche. Una auténtica gozada.

Competición Resistencia:
Entrada libre obteniendo el trofeo de campeón del Campeonato GT. Una de las carreras más difíciles del juego, un autentico reto.

Torneo en carretera abierta:
La entrada es libre, siempre y cuando tengas el oro en el Circuito Club Regional.

HIGH STAKES





En esta opción para dos jugadores a pantalla partida, podrás jugarte contra una amigo, en una apuesta sin marcha atrás, tu coche.
Hay que insertar las dos tarjetas de memoria y el que gane se lleva el coche del contrario. Asegúrate antes de desafiar a alguien que tienes posibilidades de ganar con tu coche, porque, te lo digo por experiencia propia, da mucha rabia quedarte sin tu bólido favorito. Y sobre todo, no te juegues coches que después no puedes volver a comprar (coches secretos).

PERSECUCIÓN

Puedes correr sólo o contra un amigo. La mejor táctica es quedarse fuera del alcance de los policías, bien corriendo mucho o quedándote algo rezagado, obligándoles a seguir a tu contrario. Normalmente te multarán dos veces antes de arrestarte, pero si llevas una velocidad excesiva todo el tiempo, seguramente te arrestarán la primera vez que te atrapen.



Si consigues ganar en los tres niveles de dificultad, conseguirás un vehículo extra que consiste en un helicóptero de la policía.

También puedes elegir ir del lado de la ley, seleccionando en el menú de coches los vehículos policiales.



De este modo tu misión será arrestar a todo aquel que sobrepase los límites de velocidad.

Manteniendo pulsado el botón L1 en carrera, accederás al menú de la policía, desde el cual podrás pedir apoyo, bloqueos de la carretera e incluso que pongan una regleta de clavos para detener al infractor.



Así mismo, tienes opción de quitar el sonido de la sirena, para acercarte sin levantar demasiadas sospechas, pero cuidado, sin la sirena activada no podrás detenerlos.

Si consigues arrestar a 10 conductores en cada nivel de dificultad antes de que termine el límite de tiempo, conseguirás un nuevo Súper coche para la policía.



CIRCUITOS

LANDSTRASSE

Ubicado en Alemania. Ancho y sencillo, muy apto para hacer buenos tiempos.



A. Curva difícil a la izquierda, invadir un poco el césped no te restará demasiado tiempo.

B. El pueblo. Tiene una curva de horquilla en el centro. Si la tomas demasiado rápido, invadirás una zona con mesas. No te preocupes si esto ocurre: llévate por delante todas las mesas, encontrarás una salida un poco más adelante y no habrás perdido velocidad.

C. Toca un poco el freno antes de entrar en la curva de los molinos.

D. Si entras demasiado deprisa en esta curva, puedes quedar atrapado en la valla protectora.

E. El peor giro del circuito, toca el freno de mano al entrar y utiliza el contravolante.

Más adelante deberás correr este circuito a la inversa. Es aplicable lo dicho antes, pero además, encontrarás una curva a la izquierda muy cerrada, tras el puente que está en bajada. Y una curva a la derecha complicada a la entrada del pueblo.









ROUTE ADONF













Francia. Un circuito relativamente fácil. Más adecuado para los coches lentos que para los rápidos.

A. Puedes pasar esta zona a máxima velocidad, siempre y cuando no invadas el césped.

B. Esta es la zona del bosque de almendros, y aquí tendrás que usar bien tus frenos, para evitar pasarlo rozando en todas las paredes.

C. Modera un poco tu velocidad en esta zona, y cuidado con la curva cerrada a la derecha o acabarás chocando.

D. Esta parte del circuito es de máxima velocidad y en ellas puedes aprovechar para recuperar segundos perdidos.

E. A primera vista parece una curva sencilla, pero tómala con precauciones o puedes llevarte un disgusto.

En su sentido contrario, existe una curva difícil de izquierda a derecha, a la salida del bosque. Una vez llegues al pueblo, puedes tomarlo a tope de gas, apoyándote y subiéndote algo en las aceras y frenando un poco en la última curva a la izquierda, antes de salir.

DURHAM ROAD

Inglaterra. Esta pista es apta para ir rápido. En la primera sección, encontrarás dos bifurcaciones, en este caso y sólo en este, es mejor que entres por la de la izquierda. Atención a los giros tras los puentes marcados con la señal amarilla y negra.

A. Si no quieres salirte de los límites, suelta algo el acelerador en este giro. Parece sencillo, pero...

B. Al salir de la segunda derivación tenemos una curva a la izquierda en la que deberás entrar en tercera marcha y frenando.

C. Baja tu velocidad antes de llegar a la cresta de la colina.

D. Curva muy cerrada. Debes intentar ajustar tu velocidad a unos 90 Km/h.

E. Gira a la derecha antes del túnel o perderás mucho tiempo intentando rescatar tu coche de la pared. Realmente peliagudo.





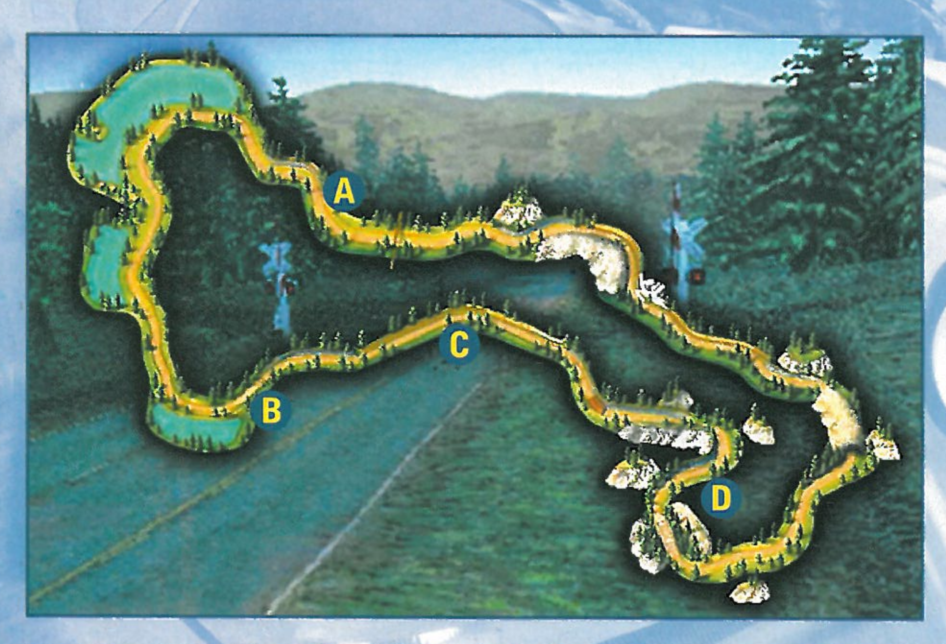








KINDIAK PARK





U.S.A. Uno de los recorridos más bonitos del juego. La línea de llegada es la vía del tren turístico que circula a lo largo de todo este circuito. Puedes intentar conducir por encima de las vías del tren, pero te arriesgas a encontrarte de frente con una locomotora de vapor lo que, además de peligrosos, no es nada recomendable.

A. Zona rápida. Intenta hacer bien el trazado o te saldrás de los márgenes.

B. Especial atención a la horquilla cerrada a derechas, que encontrarás inmediatamente después de divisar al tren por primera vez.

C. Para estar seguros, deberías cruzar esta curva a una velocidad de 120 Km/h, aproximadamente.

D. A partir de este punto, no deberías tener problemas para llegar a la línea de meta con la máxima rapidez. Dale gas e intenta mejorar tus tiempo.

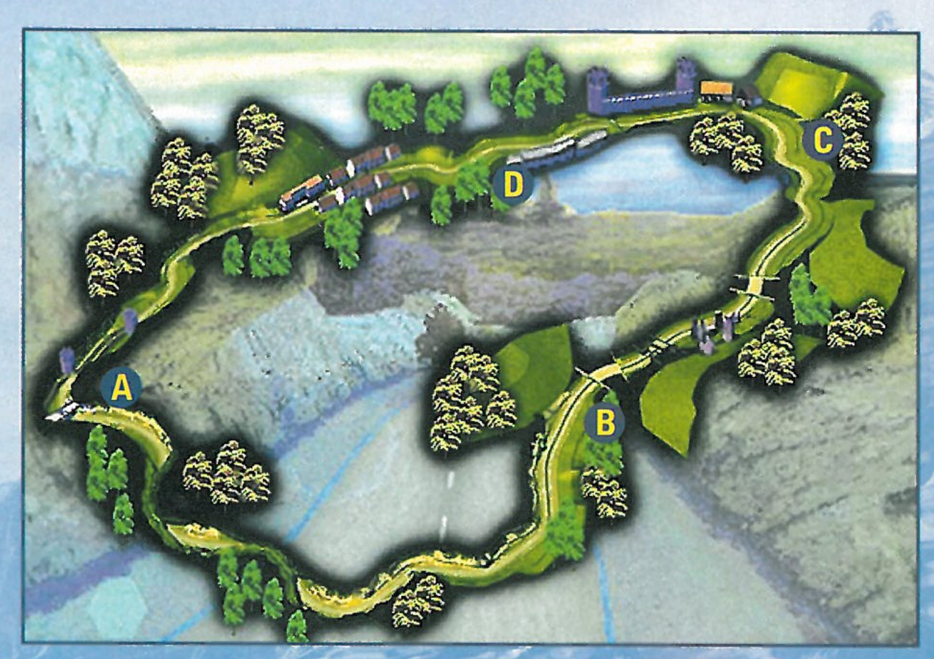






CELTIC RUINS





Escocia. Trayecto muy fácil, encontrarás la pista más ancha de todo el juego.
Si estabas buscando un circuito donde exprimir al máximo tus coches veloces, aquí lo tienes.

A. Suelta el acelerador y deja que el coche pase con su propia inercia.
B. La salida del túnel te puede sorprender la primera vez, recuerda este aviso. En cualquier caso, en esta zona es donde alcanzarás la mayor velocidad en todo el juego.
C. Reduce hasta entrar en tercera velocidad o quedarás atrapado en el césped, con la consiguiente pérdida de tiempo.
D. Zona un poco más difícil, los árboles pueden llegar a ser obstáculos importantes.







DOLPHIN COVE







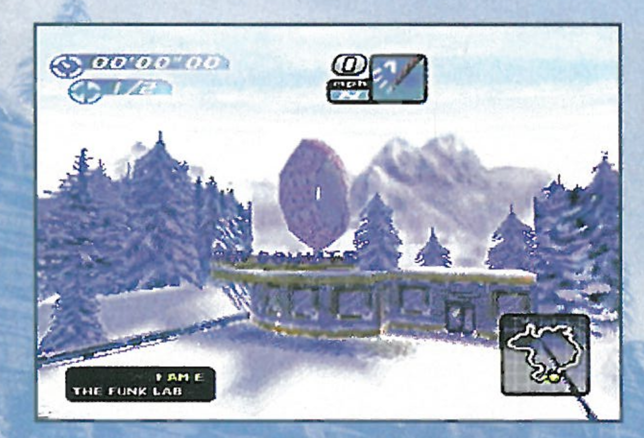




Un circuito que no te dejará indiferente, te gustará o le odiarás.

A. Estatuas de Delfín. Pasa a toda velocidad, después de negociar la curva anterior.
B. Aquí tenemos una horquilla que te pondrá en auténticas dificultades, si te despistas.
C. Debes atravesar por la roca a baja velocidad. 100 Km/h. serán suficientes.
D. Puedes pisar un poco el arcén si fuera necesario. Si no lo haces, este bosque te puede hacer perder mucho tiempo.
E. Una curva terrible de 180º, en la que tienes que tener cuidado.
Una vez que la hayas pasado, pisa a fondo el acelerador y no lo sueltes hasta llegar de nuevo a las estatuas.

SNOWY RIDGE





Un trazado muy difícil. La nieve se tornará resbaladiza, pero solamente cuando la pises con tu coche. Debes de tomar varias curvas a velocidades muy lentas. Es en este circuito donde equipar a tu coche con frenos ABS, toma todo su sentido.

A. Una horquilla de cuidado, debes atravesarla en segunda marcha o te descontrolarás.

B. Otra giro complicado. Aplica la misma táctica que en la curva anterior. Te resultará difícil mantenerte en el trazado. Puedes invadir un poco el margen, pero te arriesgas a que el coche patine.

C. Atravesando este tramo, tenemos la zona rápida del circuito incluyendo los túneles. Es aquí donde debes sacar el máximo provecho a tu coche.







THE RACEWAYS

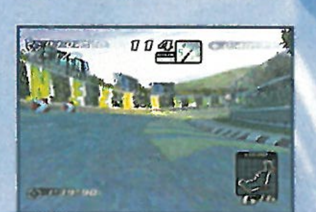


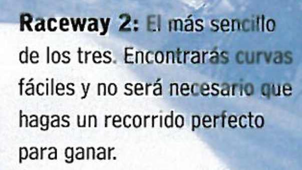










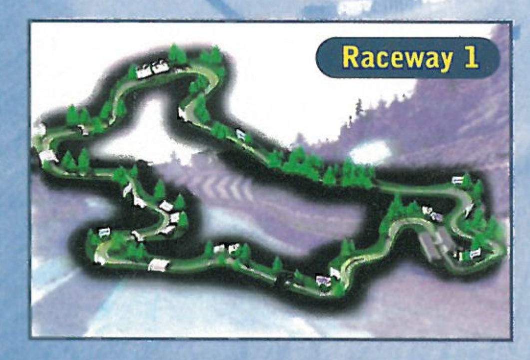


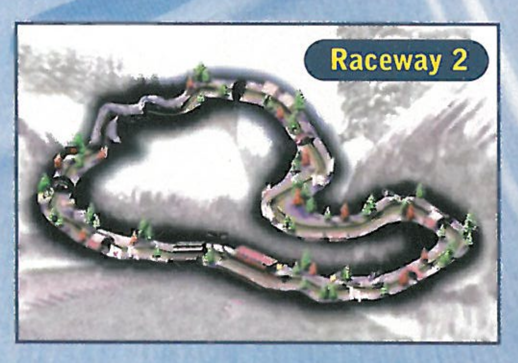
Solo podrás correr en estos circuitos, cuando hayas conseguido el oro en el Campeonato GT. Los tres recorridos son duros, con curvas muy cerradas y con giros que intentarán que quedes atrapado.

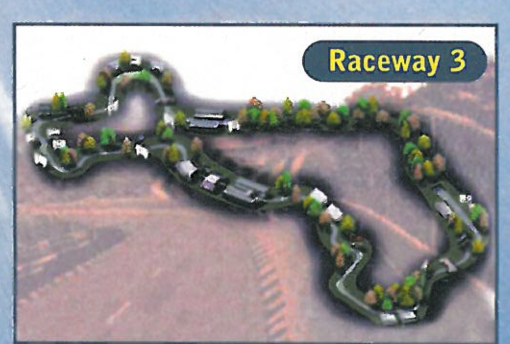
Raceway 1: El más largo de los tres. Necesitarás usar mucho los frenos, si no quieres hacer el ridículo.

Raceway 2: El más sencillo de los tres. Encontrarás curvas fáciles y no será necesario que hagas un recorrido perfecto para ganar.

Raceway 3: Olvídate de ganar enseguida. Debes tratar de compensar los puntos que pierdas aquí con los de anteriores carreras. Conseguir aquí el primer puesto, es cosa de volverse loco.







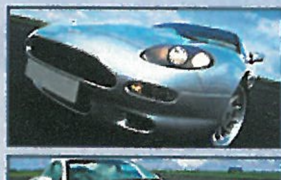
LOS COCHES

ASTON MARTIN DB7

Bonus:
Comprar: 40000.
Nivel 1: 6000.
Nivel 2: 10500.
Nivel 3: 13500.

Cuando lo hemos actualizado se consigue más velocidad y sencillez de manejo. Tiene unas características similares a las del Jaguar, pero muy por debajo de las del BMW M5, que son los dos coches que se sitúan en su misma categoría.

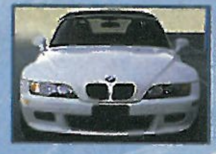




BMW M5

Bonus:
Comprar: 45000.
Nivel 1: 6750.
Nivel 2: 11813.
Nivel 3: 15188.




Sin duda, el rey de los sedán. El modelo más compensado dentro de su gama, supera en prestaciones claramente a sus competidores directos: Jaguar y Aston Martin.
Con un control fácil y asequible y una velocidad punta excelente, este coche se quedará mucho tiempo en tu garaje, porque no querrás venderlo.

BMW Z3

Bonus:
Comprar: 20000.
Nivel 1: 3000.
Nivel 2: 5250.
Nivel 3: 6750.

Debe ser tu primera elección. Muy fácil de conducir, con una aceleración considerable, y una frenada más que decente. Una vez actualizado, incluso te permitirá competir en algún Evento Especial con éxito.








CHEVROLET CAMARO Z28

Bonus:
Comprar: 22000.
Nivel 1: 3300.
Nivel 2: 5775.
Nivel 3: 7425.

La conducción del Camaro te exige mayor concentración que otros coches. Tiene un extraño comportamiento y más de una vez te saldrás de una curva por este motivo. Sin embargo, si dominas su potencia puede ganar para ti muchas carreras.








CHEVROLET CORVETTE C5







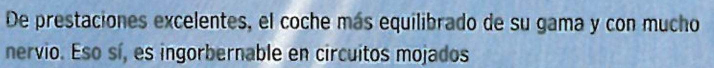

Bonus:
Comprar: 60000.
Nivel 1: 9000.
Nivel 2: 15750.
Nivel 3: 20250.

Un modelo difícil de conducir, pero también es uno de los mejores. Si quieres poner a prueba tu destreza al volante, prueba con él. Cuando lo domines te entusiasmará.

FERRARI 550 MARANELLO

Bonus.
Comprar: 75000.
Nivel 1: 11250.
Nivel 2: 19688.
Nivel 3: 25313.

De prestaciones excelentes, el coche más equilibrado de su gama y con mucho nervio. Eso sí, es ingorbernable en circuitos mojados









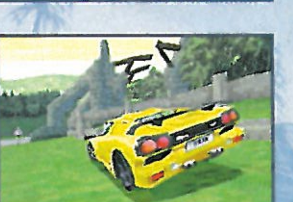
LAMBORGHINI DIABLO SV

Bonus:
Comprar: 200000.
Nivel 1: 20000.
Nivel 2: 35000.
Nivel 3: 35000.



Equipado con una potencia sobrecogedora, no alcanza sin embargo, los picos de velocidad del F50. Además, si no eres un conductor muy cuidadoso, tendrás que afrontar unas facturas muy altas por gastos de reparación.





FERRARI F50

Bonus:
Comprar: 225000.
Nivel 1: 22500.
Nivel 2: 39375.
Nivel 3: 50625.





Aquí tenemos a "La Máquina". Cuando lleves este coche, debes ser consciente en todo momento de que vas montado en una auténtica bestia. El más rápido de todos los coches de su clase. Al principio es casi una pesadilla controlarlo, pero una vez que lo actualices, su control se vuelve mucho más firme. Cuidado con él.

JAGUAR XKR

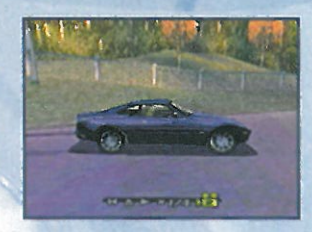












Bonus:
Comprar: 40000.
Nivel 1: 6000.
Nivel 2: 10500.
Nivel 3: 13500.

Un coche bastante compensado, pero queda por debajo de las prestaciones del BMW M5. Solamente recomendado para los fans de la firma Jaguar.

MERCEDES SLK-230

Bonus:
Comprar : 20000.
Nivel 1 : 3000.
Nivel 2: 5250.
Nivel 3 : 6750.







Tiene unas características muy similares a las del BMW Z3. Preferimos el BMW ya que este Mercedes tiene un control algo mediocre.
Es de lenta aceleración y no tiene una punta de velocidad demasiado alta.





MERCEDES CLK-GTR

Comprar : 500000 (No se puede actualizar).
El Mercedes CLK-GTR se puede comer vivo a cualquier otro coche que te encuentres en carrera. Necesitaras una buena técnica de conducción debido a la endiablada velocidad que alcanza. No es muy recomendable en circuitos con trafico abierto.







Mc LAREN F1 GTR

Comprar : 500000.
(No se puede actualizar).



Su nombre ya lo indica, si te compras este bólido, habrás adquirido un Formula 1.
El truco para controlarlo consiste en intentar que no "pierda la cola" en las curvas.
Si evitas los trompos frecuentes, no habrá circuito que se te resista.
Resulta un placer conducir este bólido.







PONTIAC FIREBIRD T/A

Bonus:
Comprar: 22000.
Nivel 1: 3300.
Nivel 2: 5775.
Nivel 3: 7425.



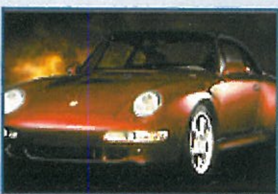
Prácticamente idéntico en prestaciones al Camaro. Su comportamiento en toda situación es aceptable. Una opción a tener en cuenta.







PORSCHE 911 TURBO





Bonus
Comprar: 175000.
Nivel 1: 17500.
Nivel 2: 30625.
Nivel 3: 39375.



Su control es impecable, si bien es algo lento para recuperarse en la salida de las curvan en horquilla o de las muy cerradas.



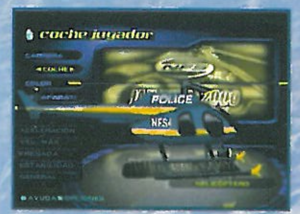
COCHES OCULTOS

Titán: Lo conseguirás ganando el trofeo de oro en todos los eventos especiales del juego. El más difícil de conseguir.





Helicóptero: Si ganas en los tres niveles de dificultad del modo Persecución, este helicóptero de la policía será tuyo.





Phantom: Necesitarás tener el oro en todos los Torneos para acceder a este vehículo.





TRUCOS

Coches ocultos:
Introduciendo estos nombres en el menú de opciones tendremos acceso a los coches ocultos, pero no podremos salvar la partida.
FLASH: Phantom.
HOTROD: Titán.
WHIRLY: Helicóptero de la policía.

Modo Borracho:
Escoge un coche y comienza una carrera. Inmediatamente pulsa Izquierda + Cuadrado + Círculo. Mantelos apretados hasta que te den la salida. A partir de este momento prepárate a sentir lo mismo que un conductor en estado, digamos, un poquitín alegre.

Oponentes lentos:
Escoge el modo de Torneo o Eventos Especiales. Selecciona tu coche, presiona START e inmediatamente, antes de que aparezca la pantalla de carga, pulsa:
Izquierda + Cuadrado + Círculo, hasta que comience la carrera.

Vista del salpicadero del coche:
Selecciona un modo de juego y elige un circuito. Inmediatamente presiona Arriba + Triangulo + X, hasta que empiece la carrera.

Modo Turbo:
Una vez que tengas la vista del salpicadero, pulsa la bocina (arriba) para conseguir un incremento de velocidad.

Dinero Fácil:
En el modo High Stakes para dos jugadores, ¿quién te dice que no puedes jugarte el coche contra ti mismo?
Consigue uno o dos coches decentes, y guarda saldo suficiente para adquirir otro. Conecta un segundo mando y una segunda memory card en el puerto 2. Copia los datos de tu tarjeta de memoria en la segunda tarjeta y entra en el modo High Stakes.
Cuando comience la carrera, toma el segundo mando y abandona o pierde. Ahora el coche pasará a tu tarjeta y podrás venderlo tranquilamente. Repítelo las veces que te apetezca.











Los miles de aficionados al fútbol que han adquirido el genial *FIFA 99* se habrán encontrado con jugadas que se les resisten, o con rivales que siempre dan con el punto débil en su defensa, o con delanteros que no culminan las llegadas a puerta. Tranquilos, para eso está aquí Play Manía, para ayudaros a sacar el máximo partido a este completo simulador.

FIFA '99

LOS PRIMEROS CONSEJOS

PRIMERIZOS:
Para los más inexpertos lo ideal es jugar en velocidad normal y con un nivel de dificultad de amateur.
De esta forma es más sencillo seguir el juego y ejecutar ciertos movimientos.

MARCAJE:
Vigila las diferentes zonas de presión en el campo. Tendrás que utilizar a tu medio campo para contener a los delanteros rivales.

TEN CALMA:
No machaques botones a lo loco como si te fuera la vida en ello. Se frío y calculador pensando antes tus jugadas.

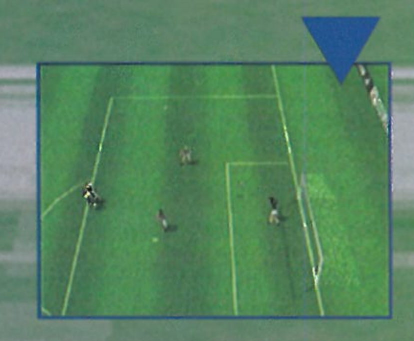
CAMBIO DE JUGADOR:
En el modo Multiplayer avanza con un jugador en lugar de cambiarlo constantemente.

DE UN SÓLO TOQUE:
Es bueno que emplees y desarrolles pases mediante un sólo toque para mejorar tus resultados. Esto hará que el juego se más fluido y que el rival se despiste y no pueda quitarte el balón.

LAS COSAS CON ORDEN:
Para todo en la vida hay un orden (aunque a veces no sea muy lógico) y el fútbol no es ninguna excepción: del portero a los defensas, de estos a los medio y por último los delanteros. Así serás más efectivo y evitarás que tus líneas se descoloquen.

PASES EN PROFUNDIDAD:
Un buen contraataque se puede conseguir mediante un pase en profundidad del medio campo a los delanteros. Es más fácil que así pilles al equipo contrario desprevenido.

MÁS ESPACIO PARA EL DELANTERO:
Uno de los problemas principales en los simuladores es que cuando un delantero lleva el balón, se acentúa la presión de la defensa sobre él. Te puedes beneficiar de ello si en el momento de la presión retrasas el balón a un centrocampista y hacer subir al delantero: descolocarás a toda la defensa que no sabrá a quien debe presionar y dejará más huecos.



"CARGAS":
Si el contrario se acerca a tu marco lo mejor que puedes hacer es usar las cargas, porque te pueden librar de faltas peligrosas y posibles penalties. Además son útiles para combatir las destrezas de tu contrincante.



CANSANCIO:
El tiempo de descanso es el momento perfecto para, claro está, descansar. Comprueba los niveles de fatiga de tus jugadores para no encontrarte durante el juego con la defensa agotada.

BALÓN CON EFECTO:
Añádele un poco más de emoción a tus disparos. En las faltas y en los córners usa los botones L2 y R2. Aunque el disparo pueda ser menos potente, el portero tendrá más dificultades en pararlo. Pruébalo en el entrenamiento para hacerte con el control ideal del efecto.

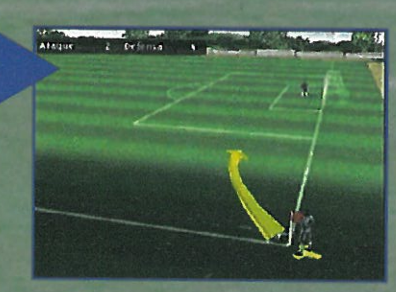
AL RECHACE:
Tienes que acostumbrarte a disparar sin necesidad de regatear a toda la defensa. El portero no puede pararlo todo y los rebotes son a menudo un método fácil para marcar goles.



TÉCNICA INDIVIDUAL:
Es importante emplear habilidades y destrezas especiales de los jugadores y no centrarse solamente en los pases. En el lateral de la página te enseñamos una lista detallada de los importantes.

POSICIÓN DEL PORTERO:
El portero del equipo contrario puede "cantar". Para provocarlo sólo necesitas observar qué es lo que está haciendo el portero y hacia donde se está moviendo. Cuando lo tengas en una buena posición dispara hacia el lado contrario de su movimiento.

VISIÓN DE TODO EL CAMPO:
Cuando se emplea la cámara más cercana a la jugada, parte de tu equipo quedará fuera del ángulo de visión. Intenta ver siempre con el esquema superior que aparece en pantalla de todo el campo la posición del jugador al que le haces el pase.



ENGAÑANDO:
No hay nada que produzca más satisfacción que engañar a la defensa y descolocarla. Cuando se esté esperando que bajes el balón para controlarlo con el pecho, mantén pulsados L2 ó R2. En el último segundo tu jugador se escapará y se llevará el balón.

DDJ:
Los jugadores del equipo contrario son todo menos tontos. Usarán varías técnicas para desbordar tu defensa por lo que necesitas adecuar tus líneas y tu estrategia a la características de estrategia DDJ.

CERCA DEL PORTERO:
Cuando vayas con el balón controlado no te lo adelantes mucho porque el portero puede intuir tus intenciones y atrapar el balón. En *FIFA '99* ha mejorado la inteligencia artificial del guardameta.



MÁS FALTAS:
En el modo Profesional cambia el nivel de agresión de manera que el equipo de la CPU te hará más cargas. Puedes conseguir más faltas y, por tanto, más oportunidades de gol.

LESIONADOS:
En el momento que se te lesione un jugador, debes cambiarlo. A menudo es necesario tirar el balón lejos para que puedas sustituir al jugador.

DIRECCIÓN:
Si alguno de tus jugadores lleva el balón controlado, es mejor pasar en la dirección que lleva que intentar cambiar de dirección para pasar a otro.

FILIGRANAS
Ahora vamos a ver algunos de los toques que podéis hacer con el balón. El pase y el tiro no es siempre lo más efectivo.

TOQUE RÁPIDO Y SUAVE:
Esto es fenómeno para dejar sentado a un contrario que venga hacia ti a toda velocidad. Mientras presionas R2 pulsa CUADRADO y verás como el contrario se queda de piedra cuando el balón le pasa sobre su cabeza.



GIRO DE 360°:
Es una de las mejores técnicas para controlar y defender el balón. Mientras presionas R2 ó L2, pulsa CÍRCULO o dale un par de veces rápidas a R2 ó L2. Un estupendo giro de 360° te dejará las puerta libre para acercarte más a la portería y sortear al rival.

LATERAL:
Es excelente para sortear a los defensas que poco a poco se deslizan hacia tu posición. Tienes dos maneras de hacerlo; o bien pulsas L2 ó R2 una vez o bien presionas L2 ó R2 y a la vez X. De todas formas este movimiento no será muy efectivo cuando te hagan una carga.



SALTO DE VALLAS
Esto es como en las carreras; te acercas al portero, presionas L1 y saltas sobre él. Sólo tiene un problema; es más fácil decirlo que hacerlo. Pero es que las jugadas espectaculares nunca son fáciles.

TÉCNICAS BÁSICAS

CAMBIO DE JUGADOR

La técnica principal que debe manejar todo experto "fifero" es aprender a usar el botón X.
Practica cambiando a los jugadores mientras que estás en defensa para lograr contener los avances del contrario. Así, cuando estés defendiendo cerca de tu puerta, tendrás siempre más posibilidades para marcar al jugador que esté más cerca del área.
Si llevas el balón controlado y pasas a un jugador que esté cerca de la meta contraria tienes más posibilidades de marcar un gol.

JUGAR AL GATO Y AL RATÓN

Los pases a un sólo toque harán que el contrario se vuelva loco intentando interceptar el balón.
Presiona X y la dirección en la que quieres realizar el pase mientras que el esférico está rodando.
Necesitarás conjugar tu habilidad para realizar el movimiento en el momento oportuno, y tu cabeza para encontrar la mejor opción de pase.

INDICADOR DE PASE

Cuando tengas el balón, tienes que practicar cambiando las direcciones y buscar el indicador de pase. Un sutil cambio en la dirección puede habilitar otro jugador para recoger el balón. Tienes que practicar eligiendo diversos jugadores con el indicador de pase.

PASES FUERA DE PANTALLA

Es una lástimas no tener tres ojos para tener uno siempre en la vista de todo el campo. Tendrás que conformarte dedicando uno de los dos que tienes a comprobar que todos los pases que se salgan de la pantalla van a tener un jugador que lo reciba. Si no es así, tendrás que habilitar a uno.



PROTEGIENDO EL BALÓN

Tienes que proteger el balón cuando te venga por arriba. Orienta el Pad en otra dirección diferente a la que están tu jugador y el contrario. Cuando controle el balón con el pecho, avanzarás hacia esa dirección con el balón controlado.



ESPRINTANDO LO JUSTO

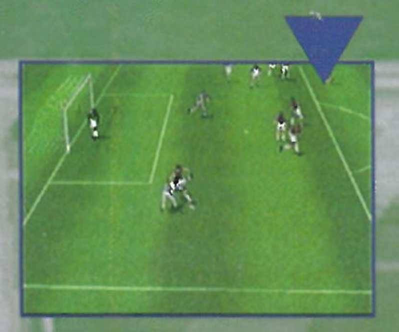
No hay que hacer un esprint con cualquier jugador a lo loco ya que le costará el doble recuperarse del esfuerzo. Lo mejor es recorrer el camino esprintando en dos veces en vez de una. Esto hará que el jugador se recupere antes del esfuerzo.



TÉCNICAS INTERMEDIAS

JUGANDO DE VOLEA:

Puedes hacer algunos movimientos de volea bastante espectaculares dando un par de veces al botón CÍRCULO.
Marcar de volea puede resultar bastante difícil porque necesitas mucho tiempo y espacio. El contrario tratará de cabecear el balón o de controlarlo con el pecho antes de que tú puedas golpear el balón. Si lo haces lejos de la portería, tu jugador intentará una tijera. Otro efecto que puede quedar muy curioso es "volear sobre la volea" dando dos veces a los botones X ó CUADRADO respectivamente.



AVANCE:

Hay más posibilidades de marcar por el centro, pero si no puedes avanzar más, intenta desviar el balón hacia un lateral y continúa la jugada.

PASES, REGATES Y VOLEAS:

Para que tu juego sea efectivo necesitarás conjugar estas tres técnicas. Tienes que calcular el tipo de pase que debes hacer. Aunque al principio tiendas a usar sólo los pases rasos (son más fáciles de controlar que los aéreos), la experiencia te dirá que realmente son más efectivos aquellos en los que se volea el balón.

POSICIONANDO:

Cuando lleves el balón, puedes usar el Pad para elegir zonas del campo a las cuales quieres apuntar. Si mantienes pulsada ARRIBA, llevarás a tus jugadores hacia esa zona. Si pulsas DERECHA, tus jugadores se alejarán del portero.

REMATANDO:

En los corners y en las faltas cambia la cámara usando R1. Te será más fácil hacer remates con la cabeza y por qué no, alguna que otra chilena.

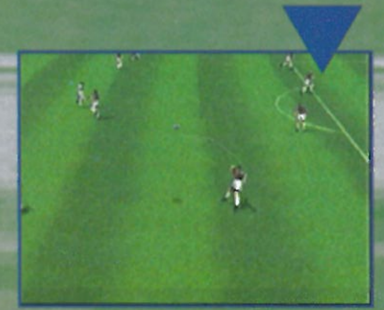


FORZANDO AL CONTRARIO:

Cuando juegues en Profesional no tienes que estar continuamente a codazo limpio para ganar la posición. Tienes que conservar la calma y dejar que el contrario se acerque a ti para forzarle a dar un mal pase. En caso de no pasar tendrá que meterse en la defensa y eso le dificultará la acción.

PASES Y REMATES DE CABEZA:

Para pasar de cabeza a un compañero, presiona X cuando el balón esté en el aire. No des sólo un toque porque lo único que lograrías sería cambiar los jugadores. Los más expertos puedes intentar hacer una pared jugando con la cabeza desconcertando al contrario.
Si lo que quieres es marcar un gol de cabeza, necesitas usar CÍRCULO cuando el balón esté en el aire.
Si lo que quieres es pasar de cabeza en el aire a la cabeza o al pecho de otro compañero, presiona CUADRADO.



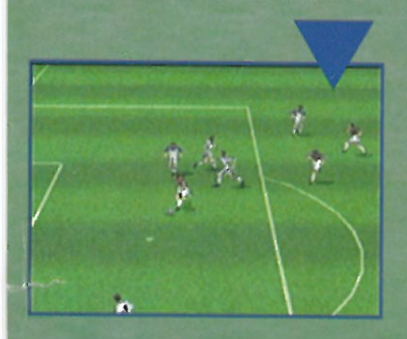
TÉCNICAS AVANZADAS

CONTRARRESTAR LA ESTRATEGIA DE LA CPU:

La CPU usará su "inteligencia" para elaborar la formación y su estrategia basándose en el tiempo que resta de partido y al marcador.
Así, si el contrario va perdiendo, es seguro que presionará dejando unos cuantos huecos en su defensa que pueden ser usados para poner en marcha un contraataque.
Puedes reforzar tu defensa de esta manera y jugar sólo al contraataque. Si el contrario está metido en su campo, puedes ir adelantando poco a poco las líneas lo que hará que aumente tu número de acierto en los pases y se capturen más rechaces.
Lo mismo hará la máquina contigo si eres tú el que presionas. Así que...

FUERA DE JUEGO:

Mientras presionas L2 y pulsa CÍRCULO para usar la té ca del fuera de juego. Si el equipo contrario ha llevado a todos sus jugadores a posiciones delanteras mediante una estrategia de ataque, así podrás parar la posible jugada de peligro.
Pero ten cuidado que la CPU no es tan tonta como parece y si falla tu técnica del fuera de juego dejarás a tu portero solo ante todos los delanteros rivales.



CAMBIO DE TÁCTICA:

Si quieres ganar un partido es necesaria una buena estrategia. Hay tres tipos:
DDJ1 (3-2-5), muy ofensiva.
Todo se basa en un juego hábil y rápido en tu delantera.
DDJ2 (3-4-3), neutral.
La victoria dependerá de tu habilidad en el medio campo.
DDJ3 (5-4-1), defensiva.
Todas las posibilidades de marcar gol se reducen a un buen contraataque.
A lo largo del partido habrá cambios que te obligarán a modificar la estrategia para aguantar o remontar un resultado. Esto que provocará que aumente la fatiga en tus jugadores (tienes que vigilarlo), aunque las ventajas también aumentan.



PASES ATRÁS:

Esta es una buena técnica para deshacerte de los defensas que te molesten en tus jugadas de ataque.
Para hacer que uno de tus compañeros, situado más atrás realice una pared con tu jugador presiona L2 y R2 y, sin soltarlos, pulsa R1.
Pero si lo que quieres es simplemente dar un pase atrás que pueda resultar definitivo pulsa L1 manteniendo presionados los botones L2 y R2.

PRESIÓN DEFENSIVA:

Usa la táctica de presión en ataque para forzar al equipo contrario a que mueva el balón hacia arriba más precipitadamente.
Mientras aprietas L2 y R2 pulsa CÍRCULO. De esta forma te será más fácil interceptar los malos pases o impedir al contrario desarrollar un juego fluido. El único problema es que tus jugadores se fatigarán



LIBRARSE DE LA DEFENSA:

Siempre hay un defensa pegajoso que nos hace la vida imposible. Para librarte de ellos presiona L2 y R2 y, sin soltarlos, X. Busca a un jugador que esté desmarcado en la banda contraria a la tuya y dale un pase en profundidad (R1). No conviene hacer toda la jugada de gol con un sólo delantero ya que si el marcaje es muy pegajoso puedes perder fácilmente el balón.





DRIBBLING

Para hacer como Ronaldo sólo debes dejar pulsado L2 ó R2 en el y el botón de esprint. De está manera tu jugador fintará mejor al contrario cuando cambie de dirección.
La defensa contraría intentará cargar en la dirección en la que tú vas. Si conjugas la habilidad y la cabeza puedes hacer cambios de dirección que volverá loca a la defensa contraria.



RABONA:

Presionando L2 y dando a R1, activarás la espectacular rabona. Si en lugar de L2, usas R2 lo que conseguirás será un magnífico regate, digno de una estrella.



LANZÁNDOTE A LA PISCINA:

Si ves que la defensa te acosa y que te va a robar el balón puedes lanzarte a la piscina y provocar la falta. Mientras pulsas L2 o R2, presiona L1.



FALTA INTENCIONADA.

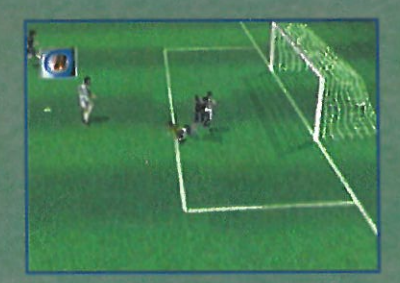
Como último recurso puedes entrar con los dos pies a los jugadores que tengan una ocasión manifiesta de gol. Presiona L1 y tu jugador hará falta al contrario.
Eso sí, este tipo de entradas puede acarrearte serios problemas. Hay faltas y faltas...

LOS CONSEJOS QUE NO DEBES OLVIDAR

- Vigila y marca a los mejores jugadores del equipo contrario ya que serán ellos los que intentarán marcar los goles.
- Cuando juegues al contraataque utiliza el salto para dejar al portero tirado en el suelo.
- Si estás cerca de la portería y no hay nadie a quién pasar cerca, usa el botón X para meter el balón por toda la escuadra.
  Si utilizas en vez de X el CUADRADO, el efecto será diferente.
- Los disparos rápidos, al primer toque, (mediante el botón CÍRCULO) desconcertarán al portero.
- La mayoría de los movimientos que hagas mientras que estás parado necesitan que mantengas presionados los botones L2 ó R2.
- Para subir el balón al área contraria utiliza las bandas ya que son las zonas del campo más difíciles de defender.
- No dejes que el portero te amargue el partido cortando todos tus pases. Haz los pases un poco más lejos de su zona y le dejarás con un palmo de narices.
- Trata de ir probando por los laterales o por el centro para descubrir de qué pie cojea la defensa del contrario.









LA MEJOR MANERA DE EDITAR JUGADORES

Nunca está de más generar nuestros propios jugadores, bien para convertirte a ti mismo en estrella del fútbol, bien para incluir el último fichaje de tu equipo preferido.

Como ya habrás descubierto el juego tiene un editor que te permite modificar las características físicas del jugador desde el número de su dorsal al color de piel o el tipo de barba. Sin embargo, eso no es lo más importante a la hora de crear (o recrear) a un futbolista. Son las características de juego lo que de verdad importan.

Para definirlas hay 10 apartados que podemos modificar a nuestro gusto aumentando o disminuyendo su valor entre 1 y 16 puntos. Eso sí, sólo hay 95 puntos a repartir entre todas las categorías. Obviamente el reparto de puntos no será igual si quieres crear un delantero nato, un defensa central o un centrocampista ofensivo. Aquí te explicamos cuáles son los atributos que debes potenciar según el tipo de jugador que quieras crear.

VELOCIDAD: Es fundamental para alcanzar un balón dividido o dejar tirado a un rival. Es un atributo esencial para los laterales y los extremos.

POTENCIA DE TIRO: Mide la fuerza con la se golpea al balón. Cualquier jugador puede tener un disparo potente, pero es ideal que los media punta (centrocampistas adelantados) tengan alto este atributo, ya que son los que normalmente se encuentran al borde del área, lugar perfecto para ensayar el disparo. Para los delanteros también es un buen atributo, igual que para el portero.

PRECISIÓN DE TIRO: Es la puntería cara a la puerta. Sin duda los delanteros centro son los jugadores que más se van a aprovechar de este atributo, aunque no está mal que los media punta tengan buenos valores en esta característica.

ARRANCADA: Con una buena arrancada nuestro jugador reaccionará rápido en muy poco tiempo, dejando clavados a los contrarios. Un central debería tener buena arrancada para sacar un contraataque rápido. Los extremos necesitan también tener una buena arrancada para desmarcarse o enganchar un balón rechazado.

ENTRADAS: Son fundamentales para la defensa y cualquier jugador de estas características debería saber entrar rápido y bien para no cometer demasiadas faltas. Es un buen atributo para toda la línea de medio campo, especialmente para los centrocampistas defensivos.

CABEZA: Mide la capacidad de nuestro jugador para dominar los balones aéreos. Los defensas, especialmente los centrales, y los delanteros centro deben tener valores altos en este atributo. Los corners a favor o en contra, son una buena razón.

CONTROL DE BALÓN: Es la habilidad para moverse con el balón controlado y esencial para recibir con garantías. Es el atributo más importante de los centrocampistas y de los extremos.

AGILIDAD: Si lo que quieres es un buen portero, dale todos los puntos que puedas en agilidad. Tus delanteros centros, especialmente los rematadores, deben ser ágiles.

FORMA: Estar en forma en básico para cualquier jugador, así que procura que este atributo siempre esté equilibrado. Cuantos más puntos de Forma tenga nuestro jugador menos se fatigará, así que vigila[illegible]tributo especialmente en los juga[illegible]que tengan más desgaste: la[illegible]es y extremos.

CREATIVIDAD: Esta es la virtud por excelencia de los centrocampistas, sobre todo de los medio punta que suelen ser los que mejor colocados están para dar el pase definitivo. Tus extremos también debería ser creativos para salir de los uno contra uno.




SONY
PlayStation
SELECT
START
SONY
PlayStation
RESET
POWER
1
MEMORY CARD
2
MEMORY CARD

RECHAZA IMITACIONES


DUAL SHOCK™ COLORES


RATÓN


MANDO DIGITAL (DISPONIBLE EN VARIOS COLORES)


G-CON 45™


MEMORY CARD COLORES


LINK CABLE


EURO AV CABLE


MULTI TAP



ESTUCHE-BOLSA PARA CONSOLA


PORTA CD'S


RFU ADAPTER

Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.

PlayStation

Todo el **PODER** en tus **MANOS**
www.playstation-europe.com

Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888 Tarifa Punta para Powerline: 57.84 ptas./minuto + IVA. Sólo para mayores de 18 años.

DUAL SHOCK™

PERIFÉRICOS OFICIALES PARA PLAYSTATION®
SÓLO LOS PERIFÉRICOS OFICIALES LLEVAN ESTE LOGOTIPO

namco®